BEMUTATÓK: Everquest, Battlezone, Incoming

EXTRA AJÁNLAT:

5th Element

A sikeres film után itt a nem kevésbé várt játék

* * * * * * * * * *

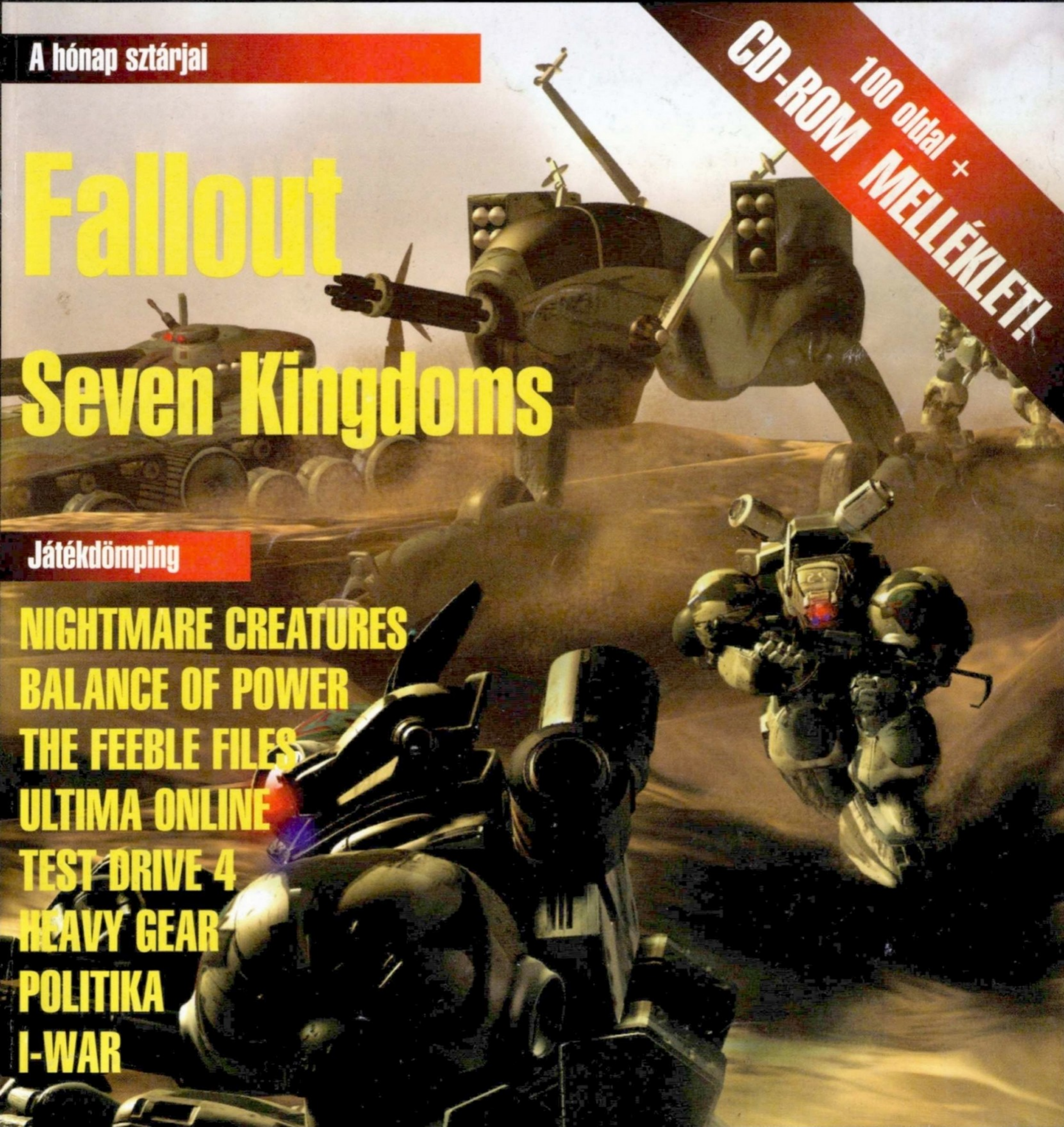
Dark Omen

Warhammer kalandozások

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/3 – 896 Ft



100 oldal + CD-ROM MELLÉKLET!

A hónap sztárjai

Fallout

Seven Kingdoms

Játékdömping

NIGHTMARE CREATURES
BALANCE OF POWER
THE FEEBLE FILES
ULTIMA ONLINE
TEST DRIVE 4
HEAVY GEAR
POLITIKA
I-WAR

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST®
A rég várt Myst folytatás végre megérkezett. csatlakozzunk Atrushoz, aki Riven misztikus világában keresi feleségét. A játék egy gyönyörű, de intrikákkal és megoldatlan konfliktusokkal teli világba vezet. Barangolhatunk a gyönyörű és megnyugtató tájon, élvezhetjük a mindig kék eget, a csillogó tengert, de vigyázzunk, mert Riven világában semmi sem az, aminek látszik.
Az intelligenciánkat és megérzéseinket is egyaránt használnunk kell, hogy megfejtsük riven titkait.
MÁR PSX-EN IS!
Automex
Acclaim
PC CD
PlayStation
PSX VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!
Riven: The Sequel the Myst, © 1996 Cyan, Inc and Sunsoft. Minden jog fenntartva. Acclaim logo az Acclaim Entertainment Inc. bejegyzett védjegye © 1998 Minden jog fenntartva. Playstation és a Playstation logo a Sony Entrtainment Inc. bejegyzett védjegyei © 1998 Minden jog fenntartva.
Automex Kft ©1998 Minden jog fenntartva.

AKI JOINT SRIKE FIGHTER VAGY FLIGHT UNLIMITED II CD-ROM-OT VÁSÁROL, ÉS A DOBOZON LÉVŐ MATRICÁT ÁPRILIS 30-IG VISSZAKÜLDI, SORSOLÁSON VESZ RÉSZT!
A HÁROM SZERENCSÉS NYERTES FANTASZTIKUS SÉTAREPÜLÉSEN VEHET RÉSZT.
RÉSZLETEK A DOBOZOKON!
TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ, KORLÁTLAN LEHETŐSÉGEK:
FLIGHT UNLIMITED II
Magyar nyelvű Internet oldal: www.automex.com/fu2
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft
LOOKING GLASS STUDIOS
Automex
EIDOS
PC CD
Flight Unlimited II © & TM 1997 Bungie Software Products Ltd. © 1997 Eidos Interactive Ltd. Minden jog fenntartva. © 1998 Automex Kft. Minden jog fenntartva.

MEGNYÍLT A VÁROS SZÍVÉBEN!

GAME CENTER

1052 Budapest, Párizsi u. 1., TERRA CENTER Üzletközpont
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig: 10-18 óráig, szombaton: 10-14 óráig.
Telefon: 266 0211, 266 0212, 266 0213. Minden számhoz a 132-es mellék.

JÁTÉKOK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK!

Nálunk tagsági nélkül hazaviheted és kipróbálhatod a legújabb játékokat!

Csomagküldést utánvéttel vállalunk!

Az ország legnagyobb kártyaszaküzletével egy helyen!

Ahol már laponként is vásárolhatsz!

FANTASZTIKUS AKCIÓ!
CD-írás 700,-Ft
anyagárral együtt!

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 117-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

A csillogó korong látványa remélhetőleg sokakat jó kedvre derít, hiszen nagyon sokan kértétek már ezt a változást, s így megszületett a CD-s PC GURU. A változás persze nem lesz zökkenőmentes, hiszen nem mindenkinek lesz könnyű átállni a havi 400 Ft-ról a 896 Ft-ra, azonban higgyétek el megéri, mert a folyamatosan fejlődő CD tartalma maximálisan követni fogja az újságot, hiszen így van igazán értelme a dolognak. A cikkírók ez ügyben nem igazán remekeltek ebben a számban, még nekik is szokni kell a dörgést, hogy mi mindent lehet a CD-re rápakolni. Találhattok itt majd extra, sőt exkluzív dolgokat is szép számmal, szeretnénk ha Ti is úgy látnátok, hogy nem csak egy CD-t készítünk, hanem a PC GURU CD-jét. Egy-két rovat nem készült el rendesen a leadási időre, így számíthattok rá, hogy a következő hónapban sok új dologgal fogtok találkozni.

Most azokhoz szeretnénk szólni pár szót, akik kevésbé örültek a CD-nek. Tudjuk, hogy ciki a dolog, hiszen van akinek még CD-je sincs, vagy talán az anyagiak hiányoznak a lap megvásárlásához. Nos, több dolgot is tudunk javasolni. Ha semmiképpen nem tudjátok, vagy nem akarjátok fejleszteni a gépeteket, akkor továbbra is tudjuk ajánlani az előfizetést a CD nélküli lapra, illetve azt, hogy a számítástechnikai üzletekben lehet majd PC GURU-t vásárolni (ha rendel a terjesztő), ennek ára egyelőre nem fog változni. Azonban valószínűleg Ti sem kerülhetitek el a végzetet egy legalább DX4-100 és egy CD-ROM képében, hiszen egy darabig valóban el lehet játszani a régi programokkal, de az a konfiguráció melyen rendesen elindul a PC GURU CD-je, kb. 2 éve volt egy közepes gép. Arról persze még nem is beszéltünk, hogy megpróbálunk DOS-os dolgokat a CD-re pakolni, azonban amíg megjelenik 1 DOS-os játék, addig 30-40 WIN95-ös. Ezen a tényen sajnos nem tudunk változtatni. A fent említett konfigon egyébként már valahogy elmegy a WIN95, bár tény és való, hogy nem fogja magát nagyon kapkodni. Azoknak akik negatív módon reagáltak a CD bejelentésére üzenjük, hogy egyelőre ez a fejlődés útja, s szinte az összes számítástechnikával - akár a komoly, akár a könnyű stílust nézzük - foglalkozó lap mellett már található CD. Talán nekik is el kéne küldeni ezeket a kellemes hangvételű leveleket. Nem gondoljátok?

Ha észrevételeket, javaslatotok van a lapról vagy a CD-ről, nyugodtan írjatok, e-mail-ezzetek vagy éppen telefonáljatok (H-P: 10-20 óráig), szívesen veszünk mindenféle észrevételt. A CD-vel kapcsolatban annyit jegyeznénk meg, hogy nem kell megijedni a CD GURU logotól a program futása közben, egyelőre ezt a programot használjuk, az utolsó pillanatban szerettük volna lecserélni egy advancedebb verzióra, nos, a technika megtréfált bennünket, de készül a cool változat.

Egyébként, hogy egy kicsit felpezsdítsük az előfizetői kedvet, az április végéig 1 évre előfizetők (CD-s verzióra) ajándék PC GURU-s pólót kapnak, míg a fél éves megrendelők (szintén CD-s) egy cool PC GURU egérpaddal lesznek gazdagabbak.

Nos, lapozgassátok kedvetekre az újságot, vagy éppenséggel tegyétek be a CD-t a meghajtóba, reméljük mindkettő tetszeni fog.

GURU Team

Fighting Force Compo

Az EIDOS és az AUTOMEX közös játékának nyereményei (5 db eredeti Fighting Force) és kérdései a Fighting Force-hoz kapcsolódnak:

1, Milyen stílusú játék a Fighting Force?

2, Melyik konzoltípuson aratott már nagy sikert a program?

3, Lehet 3D-ben mozogni a game-ben szabadon az utcákon, vagy a már megszokott arénát találhatjuk itt is?

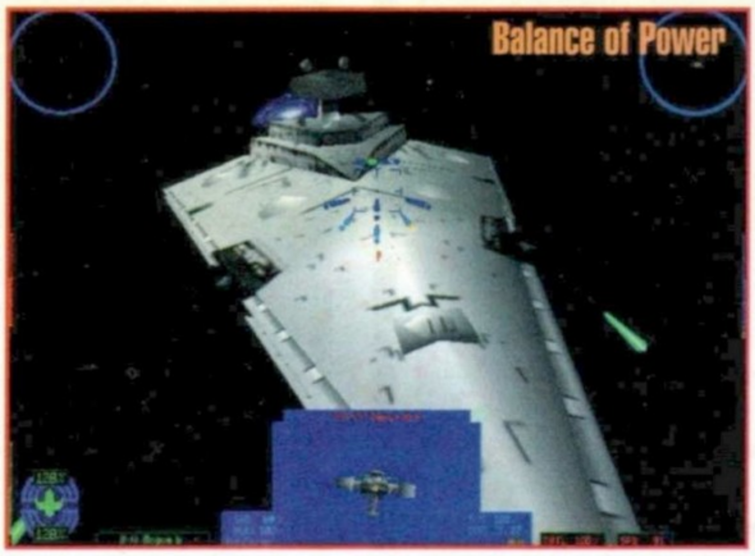
A megfejtéseket 1998. március 25-ig várjuk a PC GURU postacímére:
1399 Budapest, Pf.:701/765

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

BEMUTATÓ

10 Everquest
12 5th Element
14 Battlezone
16 Incoming
17 Dark Omen



NEWS

6 Addition Pinball
6 Sanitarium
6 Alien Earth
6 Deadspace
7 Redjack: Revenge of the Brethren
7 Commando
8 The 10th Planet
8 Crucible
8 Gruesome Castle
9 Soldier at War
9 Dune 2000
9 Fighting Force

JÁTÉKLEÍRÁS

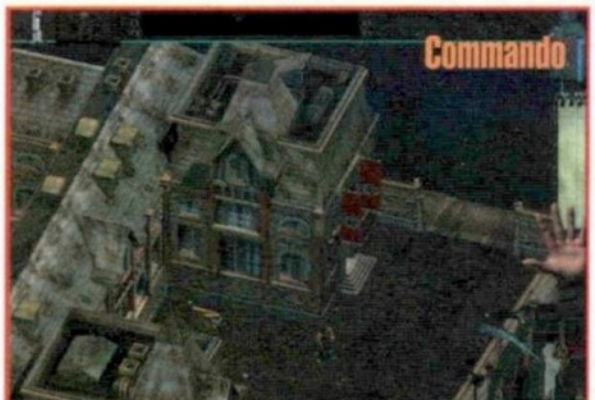
18 The Feeble Files
21 Panzer Commander
22 Heavy Gear
28 Balance of Power
30 Nightmare Creatures
34 Armored Fist II
38 I-War
44 Fallout
48 Seven Kingdoms
54 Zork: Grand Inquisitor
58 Ultima Online
59 Meridian 59 - Revelation
60 Tom Clansy's Politika
62 The 3rd Millennium
64 Steel Panthers III
66 Zombieville
67 Test Drive 4
68 Warwind II
69 Waterworld

TALLÓZÓ

78 Emulátorok
80 Quake: a nemek harca?
82 Internet az AM mirkrón
83 ComputerBooks könyvek
85 Gravis Thunderbird 2
86 Grab

ROVATOK

70 Shareware játékok
74 Hardware News
90 Tuning
92 Levelezés
94 LightWave
96 Cheat
97 Apróhirdetés
98 Más



A hónap játéka

FALLOUT

EZ IGEN! VÉGRE EGY JÁTÉK!

Manapság, a Man in Black-ek és Zombieville-ek korában ritka az olyan gyöngyszem, ami nem csak azt a célt szolgálja, hogy megszabadítsa az embereket a pénzüktől, hanem nyújt is azért valamit cserébe. Ebben a játékban

minden megvan, amiről csak egy RPG rajongó álmodhat. Jó a történet, kiemelkedően ötletes a karaktergenerálás és a fejlődés, és nagyszerűen el van találva a nehézségi fok is, ami lehet viszonylag egyszerű, de akár még egy

profinak is rendesen megdolgoztathatja az agytekervényeit. És ezt nem holmi nehézségi szint kapcsolóval oldották meg (bár olyan is van benne), hanem azzal, hogy ha tetszik csak a főfeladatra koncentrálsz - aminek fejtörőit viszonylag könnyen meg lehet fejteni -, de ha akarod, számtalan - nem szükségszerűen kisebb - küldetést is teljesíthetsz. Egyetlen negatívumot találtam csak: a zene nem valami kiemelkedő, de az igazat megvallva ez nem zavart engem a játék közben.

ADDICTION PINBALL

Amikor írom, még csak hír, de mire olvassátok, talán már meg is jelent a Team17 új flippere. Mindannyian tudjuk, mitől igazán jó egy flipper: a minél reálisabb golyómozgásoktól, melyek illeszkednek a fizika törvényszerűségeihez. A tábla szépsége és kihívásai, a zene és a hanghatások már csupán a pontot teszik fel az i-re. Azt, hogy a Microprose kiadásában megjelenő program pontosan mit fog nyújtani, még mi sem tudhatjuk, de a hírek 3D asztalról, árnyékhatásokról, egyszerre akár hat labda pályára kerüléséről, és akár hatvanötezer színben 1600x1200-as felbontásról szólnak. Hamarosan meglátjuk, hogy a Worms alkotói mit tudtak összehozni.

ALIEN EARTH

A Beam Software napokban megjelenő programjában az emberiség egy termonukleáris, világméretű háborúval tölti mindennapjait. A néhány túlélő pedig hamar elnyeri jutalmát, egy idegen faj rabszolgája lehet. A játékos egy ilyen "szerencsés" ember, Finn szerepében kell hogy megoldja saját maga és az emberiség minden gondját. Az ausztrál csapat munkája szintén kalandjáték lesz, de egy kicsit másképp: küldetések megoldása és akció rész is vár a vállalkozó kedvű játékosokra. Ezáltal a program egy kicsit a Diablora is hasonlít. A varázslatok és a harcoláskor fejlődő skillek mind a Blizzard nagysikerű programja felé mutatnak. Számomra kissé furának tűnik ez a kaland-RPG-akció ötvözet, de hátha.

SANITARIUM

A Dreamforge új csodája a kalandjátékosok szívét dobogtatja majd meg tavasszal, méghozzá nem is akárhogy, ugyanis az alapsztori és a hangulat kissé horrorisztikus lesz. Egyszerű lakosként csöppensz majd a történetbe, és magadnak kell rájönnöd, ki is vagy valójában, mit keresel itt és mi történt egyáltalán. A kilenc epizódban nyolcvan NPC várj majd. Az irányítás forradalmi újítása pedig a végletes egyszerűség lesz. Ha ez nem megy a kalandrész rovására, jól hangzik.

A finoman megmunkált grafikára semmiképpen nem fogtok panaszkodni, mégha nem is ez a legfontosabb, a rémálom hangulat megteremtéséhez feltétlenül szükséges. A készítők ígérete szerint szemed elkerekedik, és leesik az állad, ha ezt meglátod. Reméljük, úgy lesz!

* Az Eidos kiadta a Joint Strike Fighter béta v1.1 patch-et.

* A decemberi programeladások amerikai top listáján az első a The Sequel to Myst, utána következik a Quake II, a harmadik dobogós helyet pedig a Barbie Magic Hair Styler kapta. No comment.

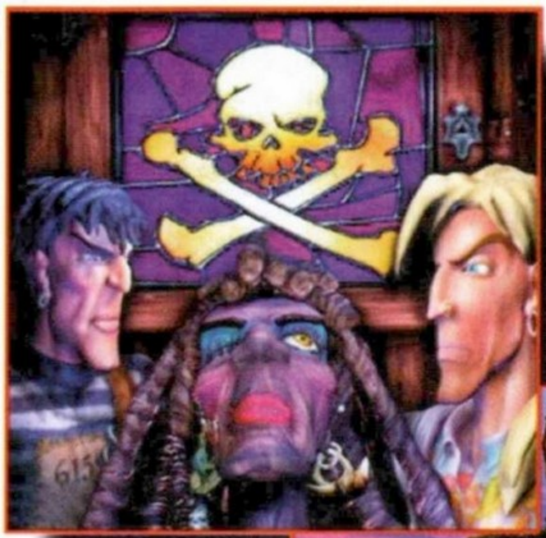
* Eric Reuter, az Unreal egyik designere személyes problémák miatt kilépett a cégtől. Szerencsére a program már csaknem kész, így nem valószínű, hogy e sajnálatos esemény befolyásolja a megjelenés időpontját.

* A Sierra készülő új csodája a Cyberstorm 2 lesz, mely ötvözi majd a real-time és a körökre osztott stratégiai elemeket. A béta teszt legkorábban áprilisra várható.

* Mond ez neked valamit: Gex: Enter the Gecko ? Ha esetleg nem, megsúgom, hogy a rendkívül népszerű, Mario hagyományokat követő 3D platformjáték reménlhetőleg tavasszal megérkezik a PC piacra is.

* Az online játékok megszállottai nézzenek el a Crossroads-hoz. Persze nem muszáj, de ilyen progik várnak, mint: EverQuest, Asheron's Call, Ultima Online.

Redjack: Revenge of the Brethren



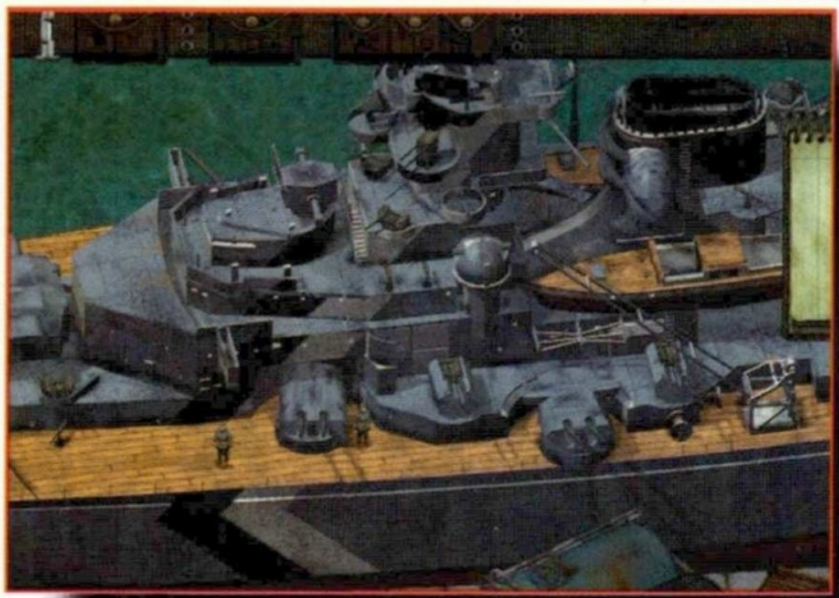
Milyen is egy tipikus kalóz? Féllábú, az egyik szemén kötéssel, fél karjában kampóval, vállán papagáj rikácsol és az ép szeme sem áll jól. Ezt mindannyian tudjuk, mégpedig azért mert gyermekkorunk egy korszakában valamilyen különös okból legtöbben oda vagyunk a kalóztörténetekért. Ezért aztán a

kalózok érdekes, ám veszélyes világához kapcsolódó játékot készíteni mindig érdemes, más kérdés, hogy a meglévőknél rosszabbat már nem érdemes. Hiszen a stratégia és a kaland kategóriában is született már mestermű.

A Redjack készítői mégis megpróbálkoznak egy új darabbal- a Revenge of the Bretren története egyaránt bombázza majd a szemünket és a hasunkat. Ugyanis a grafika szuper, a humor pedig remélhetőleg az egekig ér majd. Nem marad el a történetből a fiatal bajba jutott lány sem, de lesz szellem, sőt voodoo hercegnő is. Hogy ők hogyan kapcsolódnak a sztorihoz, még én sem tudom, de azt igen, hogy ellenfeledet részben Blackbeard kapitány és maga a legendás kalóz, Redjack képviseli majd.

A 2D-s megjelenítésű programban egyébként lesz lehetőséged fel illetve letekinteni, sőt körbenézni is, a különleges "PhotoBubble"panoráma technikának köszönhetően. A Redjack csak a nyárra várható.

Commando



Az EIDOS nem nagyon akar pihenni a babérjain. Lapzárta után érkezett néhány észveszejtő kép a Commando-ból. Gyorsan ki is vágtunk egy cikket, hogy bemutathassuk ezeket a képeket, először Magyarországon. A játék sikeresen fogja ötvözni a stratégia és akció elemeket. Gondolom sokan emlékeznek még a C-64-en akkora sikert aratott eredeti Commando-ra. Ha megnézzük a képeket, akkor rögtön szembeötlik a fejlődés a két Commando között. Igen, azt hiszem hogy a 90-es évek végén valahogy így kell kinéznie egy stratégia programnak. A kerettörténet szerint egy II. világháborús kommandócsapat viszontagságos életét követhetjük nyomon. A kis csapatnak a nácik által megszállt területeken kell különféle szabotázsakciókat végrehajtani. Átkúszhatunk drótakadályok alatt, felmászhatunk a falakra, ugorhatunk ejtőernyővel is, sőt még akár az ellenség lőszerraktárát is megsemmisíthetjük egy időzített bombával. A játékos vezethet repülőgépet, harckocsit, kétéltűt, a lehetőségek száma szinte korlátlan.

Külön meg kell még említenem az ellenfelek mesterséges intelligenciáját. A viselkedésük már-már megközelíti az igazi katonákét. Itt a németek nem fognak az utolsó csepp vérükig rohamozni, hanem szépen megpróbálnak bekeríteni minket hátulról vagy pedig elrohannak erősítésért. A játék az EIDOS egyik tuti sikerprogramja lesz. Az egyetlen probléma csak az, hogy az egészből csak május közepén lesz valami játszható. Addig is nem tehetünk mást, mint gyönyörködünk a képekben és csorgatjuk a nyálunkat.

* A Red Storm Entertainment következő akció-stratégiai játékcsodája a Rainbow Six lesz, melyben a terrorizmus ellen vehetjük fel a küzdelmet. A program megjelenése augusztus magasságában várható.

* James Woods (Contact) beszáll az Interplay készülő real-time kalandjátékának fejlesztési munkálataiba. Az Of Light & Darkness-ben az övé lesz Gar Hob (the Dark Lord of the Seventh Millennium) szerepe.

* 1997 legjobb játéka és legjobb szerepjátéka is az OGR-nél a Fallout lett! Ha pedig már itt tartunk, már letölthető a programhoz az v1.2 patch.

* Tudtátok, hogy az Internet sakk klubjában (ICC) naponta több, mint harmincezer partit játszanak?

* A béta változatok után megjelent a végleges patch a Sierra által kiadott Diablo kiegészítőhöz, a Hellfire-hez. Végre van multiplayer patch is, bár az Interneten még mindig nem harcolhatsz a monkkal.

* Csak a tavasz végén jelenik meg az Activision idei nagy durranása, a Sin.

* Májusban érkezik a Leisure

CRUCIBLE

Szintén a közeljövőben érkezik a piacra a Maxis Diablo mintára készült programja, a Crucible. Úgy tűnik a cég a Sim sorozat után a fantasy felé kacsintgat, és jól teszi. Főleg azért meg a piaci igény erre a típusra igen nagy, és a hiába jött ki a Hellfire, csak néhány napra tudja kielégíteni a fanatikusok újdonság igényét. Ennél tehát a Crucible-nek jóval többet kell nyújtania, mind a megjelenítés, mind a játszhatóság, mind pedig a méretek terén. Az esélyei feltétlenül jók, hiszen a Diablo II még nagyon soká várat magára.

A Maxis programjában hat világot fedezhetnek majd fel a játékosok. A kapukkal összekötött világok mindegyike más és más. Például Triton a vizek világa lesz, Redsap az erdőké, míg Ardory a tűzé. A világok egyébként további birodalmakra bomlanak, számszerint tíz-tízre.

A választható karakterek palettája elég széles, az összesen nyolc típus között lesz például lovag, ranger, varázsló és lizard man is.

A multiplayer funkció pedig akár nyolc játékost is ellát majd. Ebben a módban egyébként a játékosok szörnyek szerepében is játszhatnak majd!

A játékhoz mellékelt editor pedig majd felkínálja a lehetőséget arra, hogy mindent egyéni ízlésetekhez alakítsatok.

Nos, a Crucible egyértelműen a Diablo babérjaira tör, és bevallom fanatikus "pokoli megszállott" létemre, drukkolok neki.

THE 10TH PLANET

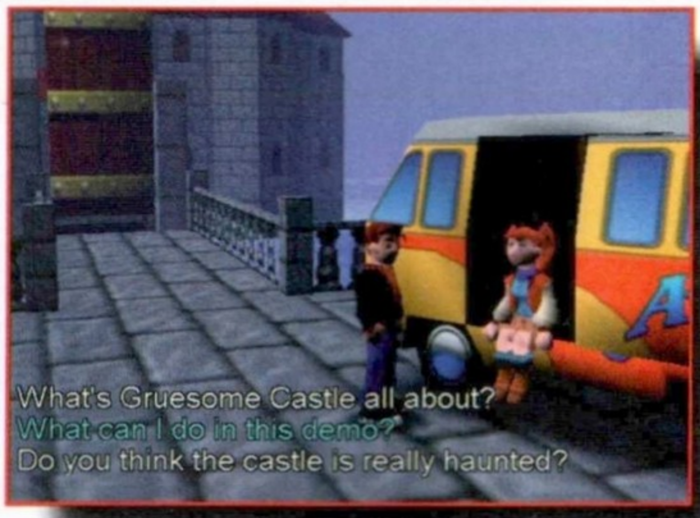
Akik ott voltak az E3 kiállításon tavaly, bizonyára megjegyezték maguknak a Bethesda Softworks 3D engine-ét, az XnGine-t. A Daggerfall után a cég újabb 3D-s csodával rukkol elő, melyben a Wing Commander és a Master of Orion elemei keverednek sajátos ötvözetté.

A 10th Planet története szerint a naprendszerhez a Pluto után tartozik még egy rejtett bolygó, melynek lakói talán még harciasabbak, mint az emberek. Szerencsére e kultúra évezredeken át aludt, ám most eljött az ébredés ideje. Mit is jelenthetne ez mást, mint háborút?

A számszerű adatok szerint a csodálatos pontossággal modellezett naprendszeren kívül, több mint nyolcvan bolygó és hold vár felfedezésre. Akik szeretik maguk felspécizni az űrjárgányaikat, nyugodjanak meg, mert száznál is több kütyüvel lehet majd felszerelni a hajókat és ezek között lehetnek akár saját tervezésű fegyverek is. A programban tehát minden meglesz, ami a sikerhez kell: kutatás, felfedezés, stratégia, 3D repülés szimuláció, űr és felszíni csaták, no és persze multiplayer funkció.

Titokban mindannyiunkat vonz a világegyetem, nem igaz? A 10th Planet pedig egy újabb program, mely az űr veszélyes, ám gyönyörű világát kínálja. Miért is hagyná ki ezt bárki?

GRUESOME CASTLE



A Whiz Entertainment kalandjátékában egy csapat tinédzser, nevezetesen a Gee Whiz Mystery Club kerül bajba. Az elhagyottnak látszó angliai kastély rejtélyek és szellemek tanyája. Vonzó ám veszélyes játszóhely tizenéves gyerekeknek.

A grafika láthatóan tökéletesen kiszolgálja korunk igényeit, 3D világa a Mario 64 stílusát követi, míg az ígéretek szerint a kaland rész a Monkey Island sorozat elemeit és sikerét célozza meg. Mivel az ausztrál csapat egyelőre még kiadót keres ehhez a kétségtelenül látványos kalandjátékához, nem tudjuk mikor jelenik meg, de addig is itt vannak a képek.

Larry sorozat következő darabja, de ez nem a VIII. rész, hanem valami sajátos kaszinó játék. Hm, a Sierra biztos tudja mit miért csinál.

* Mégis lesz Doom film, úgy tűnik a TriStar Pictures megteszi, amit az Universal nem mert. Lehet, hogy 1999-ben már láthatjátok is, mit sikerült kihozni e nagysikerű játékból.

* Már letölthető az új 3Dfx Voodoo patch a Shadow Warrior-hoz.

* Akik megvették a Magic the Gathering kiegészítőjét (Spells of the Ancients) már letölthetik a multiplayer opciót biztosító Mana Linket!

* Az eladási statisztikák alapján 1997 legnépszerűbb szimulátorai voltak: Comanche 3, F-22 Lightning II, Armored Fist 2.

* Valentin napi bajnokságot tartottak a Myth: The Fallen Lords megszállottak. Magyar résztvevőről nem tudunk.

* Ne felejtsetek el ebben a hónapban sem felnézni a Net-re az új Total Annihilation egységekért.

* A TalonSoft már javában készíti az 1999 elején megjelenő, az amerikai polgárháborút feldolgozó

SOLDIERS AT WAR

A tavaszi programeső egyik első darabja lesz ez a körökre

osztott, második világháborús stratégia. A Wages of War készítőinek játékában tizenöt misszión kell átvezetned nyolc amerikai katonából álló csapatodat. A küldetések többek között végig kísérnek majd az európai, az észak-afrikai, a szicíliai, a francia és a berlini fronton is. A feladatok pedig nem merülnek majd ki az ölésben és pusztításban, hanem például lehet hogy csak egy fegyvert kell megszerezned vagy valakit ki kell szabadítanod.

Gondolom a készítők is tisztában vannak vele, hogy ez a tizenöt küldetés nem lesz elég, ezért mindjárt mellékelik a CD-n a pályaszerkesztőt is. Gondolom a Net már a megjelenés utáni napokban tele lesz új pályákkal.

A képeken jól látható, hogy a Soldiers at War grafikája leginkább a Jagged Allience-hez hasonlít. A készítők nagy hangsúlyt helyeztek az animációkra is és ódák zengenek ezekről, ám korai lenne ezt a dicshimnuszt látatlanban elfogadni. Gondolom a programot úgysem hagyja ki egyetlen stratéga sem.

FIGHTING FORCE

Igazán nem sok verekedős játék kerül a PC piacra manapság. Pedig néhány éve még szerintem messze ezek uralták a piacot. Nem mondom hogy engem zavar ez a tendencia, de kétségtelenül van igény erre a kategóriára is. A piac eme hiányosságán segít hamarosan az EIDOS programja.

Gondolom már a képek alapján is látjátok a Tomb Raider és a Streets of Rage hatását. A választható négy karakter a verekedős játékok mormájának megfelelően speciális mozgásokkal és kombókkal örvendezteti majd meg a játékosokat, akik harminc szinten küzdhetik át magukat a hamarosan megjelenő játékban.

DUNE 2000

A legenda feltámad! Azt hiszem nagyon kevés játékról mondható el, hogy kategóriát teremtett. A Westwood Studios programja azonban ilyen, hiszen a Dune mintájára készült a több millió példányban eladott Command&Conquer. Immáron hat éve, hogy ott ültünk a

monitorok előtt és csatáztunk Arrakis-ért. Annyira megszállottan játszottunk, hogy szinte magunk is remegtünk a fűszerért, az életért. Tudom, néhányan még

napjainkban is előveszik ezt a programot, de már nem kell nosztalgiázni, mert érkezik a Dune 2000!

Az alap program persze annyira jó, hogy nem sok változtatásra van szükség a sikerhez, ám a grafikai felületekre feltétlenül ráfért a modernizálás. Emellett az irányítási funkciókat és kezelési lehetőségeket alakították át egy kissé, hogy ez is könnyű, logikus, mindenre kiterjedő, egyszóval tökéletes legyen. A küldetéseket már csupán igazítani kell az új rendszerhez és lehetőségekhez, s már el is készül az idei év egyik legjobban várt programja.

Ugye, Te is alig várod már, hogy teljesítsd az Atreides, az Ordos és a Harkonnen család küldetéseit?! Szerintem ezt az újjászületett klasszikust nem fogja kihagyni senki. Az i-re a pontot pedig majd az akár nyolc küzdőfelet is befogadó Internetes játék teszi fel. A programra májusig még várnotok kell, de akkor aztán nem lesz megállás!

Lilytm@usa.net

stratégiáját. Utána kb. fél évvel érkeznek Napoleon csatái is a piacra. Remélem időben szóltam! ;))

* A Hexen II Mission Pack a Portal of Praevus névre hallgat majd, és a tizenöt pályán új szörnyek, fegyverek és effektek garmadája vár.

* A Fallout producere, Tim Cain otthagyta az Interplay-t. A cég nem fúj a hűtlen munkatársra és úgy gondolja, hogy a több mint tizenöt fős csapat nélküle is gondtalanul elkészítheti a második részt.

* Megérkezett a piacra az Intel 333MHz-es Pentium II processzora, mely potom 722 $-ért megvehető.

* Tavasszal érkezik a Monster Truck Madness 2, melyben új 3D engine ejti majd ámulatba a játékosokat.

* Ha minden igaz, az Interplay gondozásában már megjelent az a tizenkét szerepjátékból álló gyűjtemény, melyben a legjobbak találhatók: a Bard's Tale trilógia plusz editor, Clouds of Xeen, Darkside of Xeen, Ultima Underworld I és II, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, természetesen kézikönyvekkel együtt. Cool.

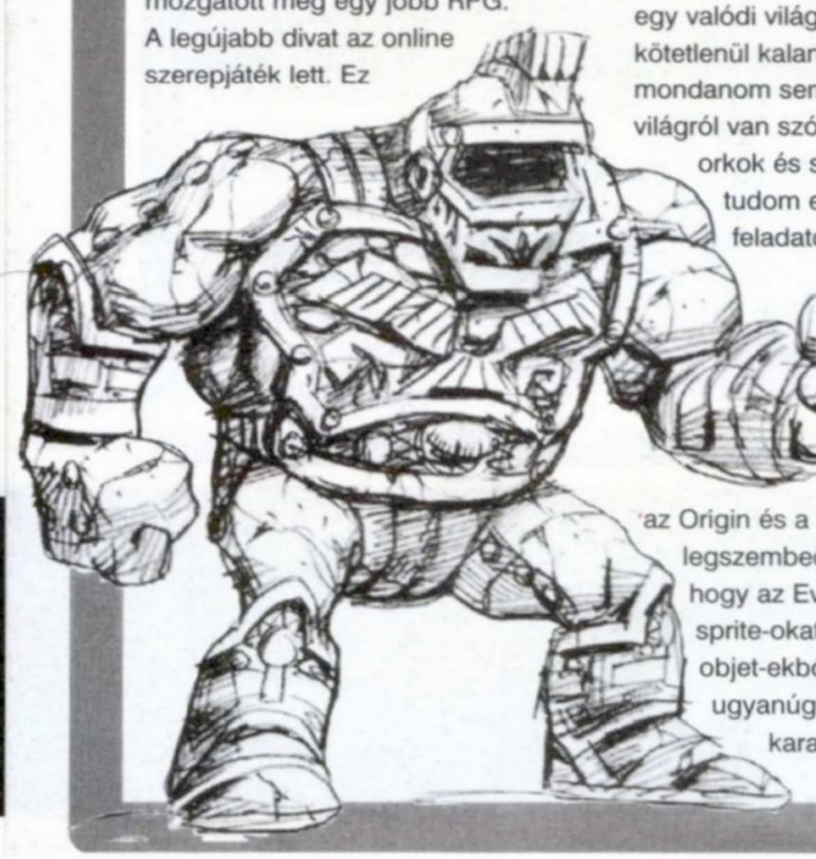
Lily
lily@usa.net

Everquest

A hálózat csapdájában

Az utóbbi néhány évben a kedvenc játékkategóriám sajnos hanyatlásnak indult. Mára szinte már teljesen kihalt az a stílus, amely olyan pompás játékokat adott nekünk, mint a Fate vagy a Wizardry sorozat. Sajnos manapság már csak Quake, C&C és Tomb Raider klónokat láthatunk. Ez a tarthatatlan helyzet szerencsére nemcsak az én lelkivilágomat bántotta. Néhány kiadó még emlékezett azokra az időkre, amikor hatalmas tömegeket mozgatott meg egy jobb RPG. A legújabb divat az online szerepjáték lett. Ez viszonylag ismeretlen még a nagyközönség számára, de az Ultima Online-nal már elindult valami. A magyarországi viszonyok ismeretében még nem lehet hatalmas sikerről beszélni, de az már biztos, hogy néhány éven belül sok szerepjátékosnak lesz második, illetve harmadik élete egy virtuális

világban. Az Origin mellett a Sony Interactive lépett legelőször. A most készülő programjuk neve EverQuest lesz. Nem kevesebbet ígérnek mint egy valódi világot, melyben teljesen kötetlenül kalandozhatunk. Talán mondanom sem kell, hogy fantasy világról van szó, tehát reszkessetek orkok és sárkányok. Nem tudom elkerülni azt a hálatlan feladatot, hogy összehasonlítsam az Origin és a Sony játékait. Talán a legszembeötlőbb különbség az, hogy az EverQuest nem használ sprite-okat, minden tárgyat 3D objet-ekből épít fel. Ez ugyanúgy vonatkozik a karakterekre, mint a felszerelési tárgyakra. A játékosok rengeteg faj és osztály közül választhatnak. Szám szerint 12 fajból (toll, ogre, erdei elf...) és 14 osztályból (bárd, sámán, nekromata...) formálhatjuk meg az álomkarakterünket. Természetesen nincs jellembeli megkötés, mindenki szabadon eldöntheti, hogy a jó vagy a rossz oldalon szándékszik e maradni.



A program úgy lett megtervezve, hogy már ránézésre meg tudjuk állapítani egy karakterről, hogy milyen páncélt és fegyvert visel. Ezzel elkerülhető, hogy egy kettes szintű csatornatöltelék nekiszaladjon a 23-as szintű lovagnak. Az éremnek viszont két oldala van, akin látszik a gazdagság az hamarabb felhívja magára a helyi tolvajcéh figyelmét.

A program alapból fogja támogatni a 3Dfx-es kártyákat, tehát a látvánnyal nem lesznek gondjaink. Változni fog az időjárás és a napszak. Éjszaka értelemszerűen sokkal veszélyesebb lesz az utcán kószálni, mint fényes nappal. Ezenkívül lesz még eső, hó és ráadásul köd is. A bátrabb karakterek még a víz alá is lemerészkedhetnek, hogy az ottani kincseket megszerezzék.

Az EverQuest még elég kezdeti stádiumban van. Az információink szerint csak valamikor az idei év vége felé lesz valami belőle. Alig győzzük kivárni.

Mocsy

Zsoldosok, Kommandósok, Kémek
Harc a színfalak mögött

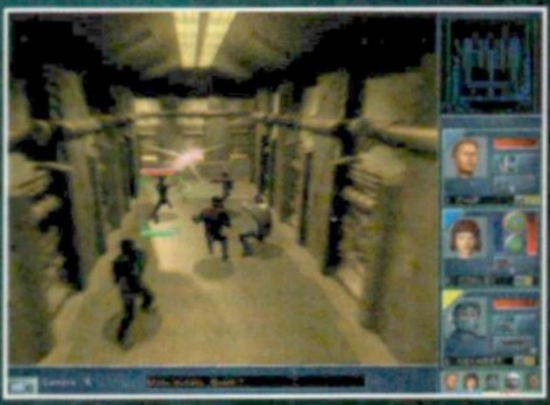
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

N-TEC

UBIK

PC-CD ROM + Playstation™

A Total Recall és a Blade Runner szerzőjének szenzációs játéka.
Real-time stratégia, karakterekkel.
Stílusteremtő alapmű.
A Syndicate és az Incubation egy játékban, magyar nyelvű kézikönyvvel.



Magyarországon kizárólagos forgalmazója az N-Tec Kft. (Tel.: 351-6853)

The 5th Element

Csak nézünk, mint a moziban

Imádok moziba járni, de szerintem minden hasonló korú egyén így van vele. Vannak filmek melyeket szinte kötelező megnézni és az 5. elem is egy ilyen. Ha az emberek megnéznek egy filmet, akkor általában két táborra oszlanak. Az egyiknek tetszik, a másiknak meg nem. Az 5. elem azonban kivétel volt. Akivel eddig beszéltem, az mind azt nyilatkozta, hogy ez volt az egyik legjobb film, amit ebben a szezonban megnézett. Ez még nem is lenne olyan nagy szám, hiszen a Starship Troopers-t nem olyan nehéz lekörözni, de a megkérdezettek között ott volt a Laza is. Róla azt kell tudni, hogy borzasztó kötözködő egy alak és neki a világon semmi sem tökéletes. Erre a filmre azonban még ő is elégedetten bólintott. Adott tehát egy siker mozi, nem maradhat el a számítógépes adaptáció sem. A

Kalisto cég jóvoltából már a megjelenés előtt olyan információkat kaptunk, melyeket muszáj közreadnunk. Ez a cikk amolyan figyelemfelkeltés lesz, de természetesen a jövőben is igyekszünk minden információt leközölni a játékról.

Az 5. elem egy 3D-s akció-kaland játék lesz. Ez a stílus a Tomb Raider megjelenése óta elég

népszerű, de ez nem is olyan nagy baj, főként ha ilyen minőségű játékokat kapunk. Szerencsére a Kalisto tanult a Dark Earth hibájából és most nem feledkezett meg az ismertebb 3D kártyák támogatásáról (Power VR, 3Dfx) sem. Ez azért egy kicsit megnyugtató, hiszen így biztosított egy gyengébb gépen is a 30 frame/sec.

A játékban két karaktert irányíthatunk, Leeboo-t és Korben-t. Akik látták a filmet azoknak ezek a szereplők nem ismeretlenek.

Mindkét karakter más stílust képvisel, s bizony nekünk ehhez alkalmazkodnunk is kell. Leeboo egy törékenynek tűnő lány, aki a harci művészetek nagymestere. Korben, a taxisofőr viszont pont az ellentéte. Ő egy fegyverspecialista, aki szinte az összes gyilkoló eszköz kezeléséhez ért. Az arzenáljába tartozik a hagyományos pisztoly, a rakétavető, a fagyasztó, de még a lángszóró is.

Maga a játék 15 szintből fog állni, s ezek elég változatosak lesznek. Lesz olyan melyben inkább a kalandrész fog dominálni, de nem kell a vérszomjasabb játékosoknak sem aggódniuk, a fegyverek sem maradnak örökké a tokjukban. A filmből megismert összes rosszfiú képviseltetni fogja magát. Irthatjuk a robotokat, a zsarukat, de még a gonosz idegen lényeket is. A történet követi a film cselekményét, tehát itt is

össze kell gyűjtenünk a négy követ, melyet összeillesztve megkapjuk az ötödik elemet, vagyis Leeboo-t. A játék végigviteléhez egy halom

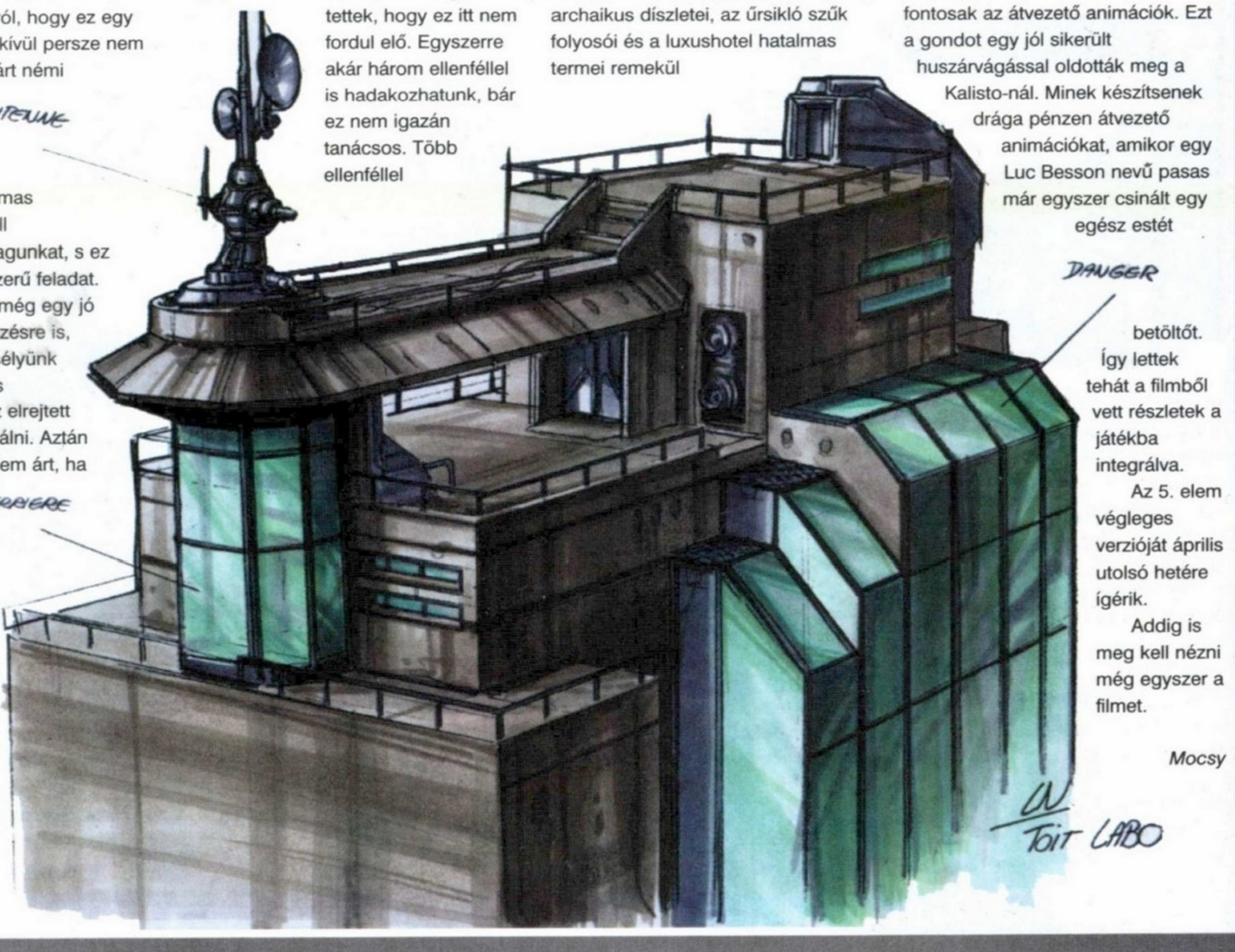
képességet kell kifejlesztenünk. Legelőször is meg kell tanulnunk lőni. Ez elsőre egy kicsit hülyén

hangzik, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy ez egy akció játék. Ezen kívül persze nem árt némi szürkeállomány sem, hiszen hatalmas labirintusokból kell kiverekednünk magunkat, s ez bizony nem egyszerű feladat. Szükségünk lesz még egy jó nagy adag megérzésre is, hiszen e nélkül esélyünk sem lenne a titkos kapcsolókat és az elrejtett folyosókat megtalálni. Aztán az sem árt, ha acélból vannak az idegeink, hiszen az ellenfeleink a legváratlanabb helyekről ugranak nekünk. Jó lesz ha szemmel tartjuk a plafont is, hiszen az a paraziták kedvenc tartózkodási helye. Aztán ott vannak az időzített bombák, az ördögi rejtvények és még sorolhatnám a készítők szeretetcsomagjait. Egy biztos, alaposan fel kell kötnie az alsóneműét annak, aki végig akarja csinálni a játékot.

Az ilyen stílusú 3D játékok általában elkövetnek egy hatalmas hibát. Már az Alone in the Dark-ban is roppant idegesítő volt, hogy a dinamikus kameraállások éppen a legkritikusabb pillanatban váltottak át. Roppant idegesítő tud lenni, ha egy ellenfél azért nyom le minket, mert éppen az ellenkező irányba fordulva püföltük a levegőt. Az 5. elem készítői ígéretet tettek, hogy ez itt nem fordul elő. Egyszerre akár három ellenféllel is hadakozhatunk, bár ez nem igazán tanácsos. Több ellenféllel szembeszállni csak akkor érdemes, ha végképp nincs más lehetőségünk. A 3D kártyáknak köszönhetően stabilan 30 frame/sec-en fog futni a program, sőt még speciális fény effektek is lesznek a játékban. Négyféle helyszínen folyhat a küzdelem. Az ultramodern New York pompás felhőkarcolói, az egyiptomi templom archaikus díszletei, az űrsikló szűk folyosói és a luxushotel hatalmas termei remekül illeszkednek a játék hangulatához.

A játék atmoszférájához szorosan hozzátartozik a zene. A Kalisto komponistái gondoskodnak arról, hogy a játéknak ez a része is tökéletes legyen. Hat különböző zenét készítettek, melyek attól függően váltakoznak, hogy milyen hangulatban van a

főszereplő. A zene mellett igen fontosak az átvezető animációk. Ezt a gondot egy jól sikerült huszárvágással oldották meg a Kalisto-nál. Minek készítsenek drága pénzen átvezető animációkat, amikor egy Luc Besson nevű pasas már egyszer csinált egy egész estét betöltőt. Így lettek tehát a filmből vett részletek a játékba integrálva.



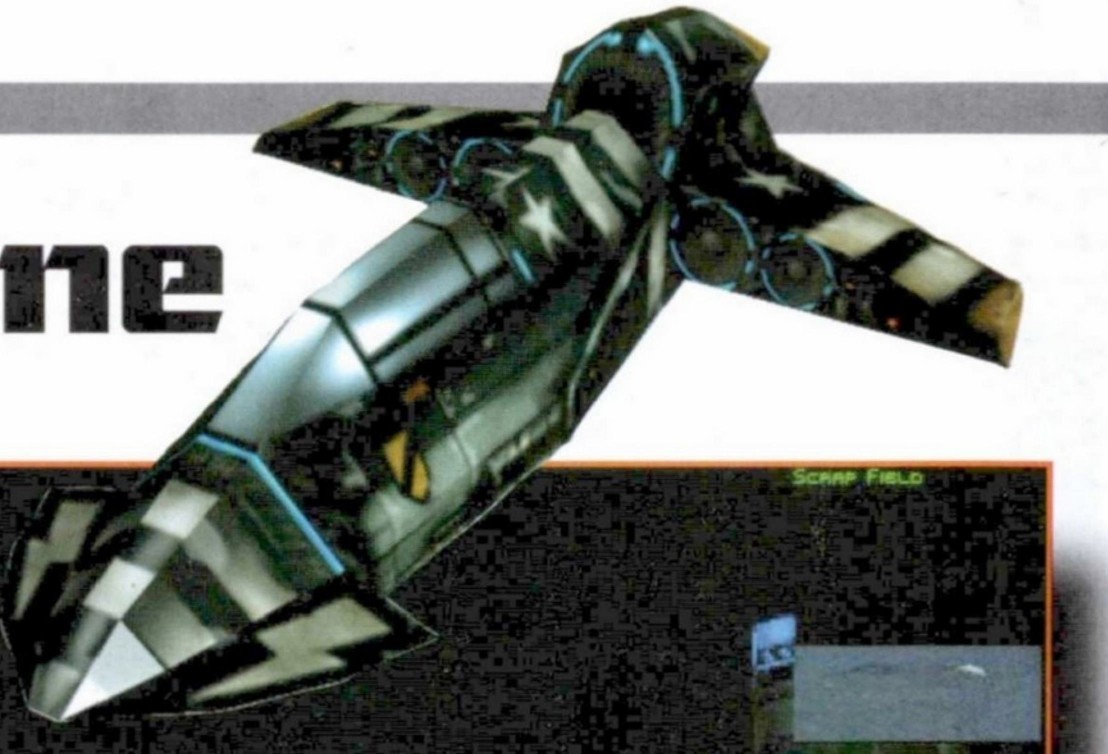
Az 5. elem végleges verzióját április utolsó hetére ígérik.

Addig is meg kell nézni még egyszer a filmet.

Mocsy

Battlezone

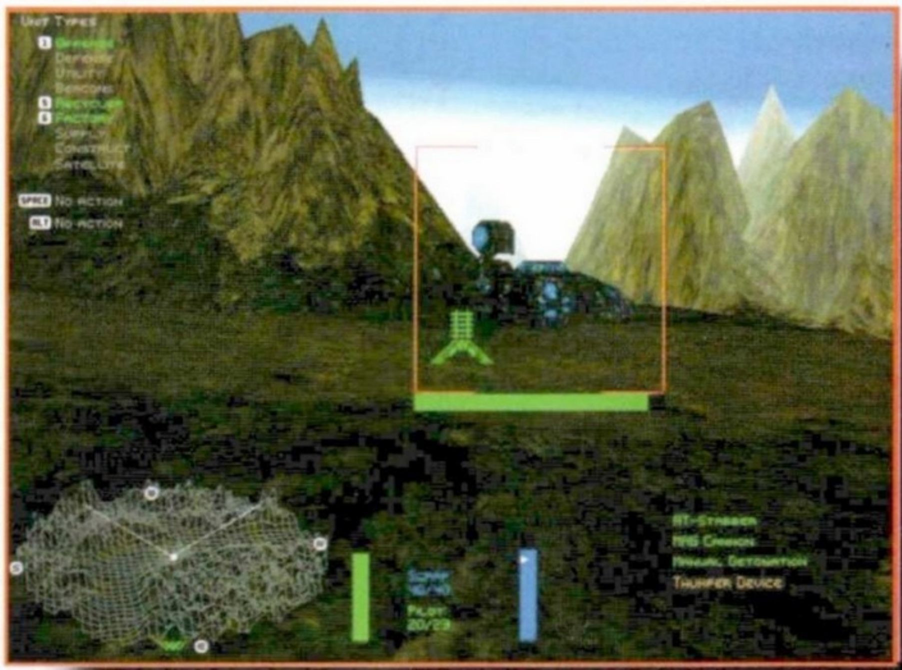
Feltámadunk?!



Tetris Jr. Win95

Az Activision csapata ismét nagy dobásra szánta el magát. Egy Atari klasszikust próbálnak meg ismét a nagyközönség kedvencévé tenni. A program neve Battlezone és a stílusát tekintve az akció/stratégia kategóriába fog tartozni. Amikor először hallottam a programról nem sok mindent tudtam róla, hiszen nem tartozott a túlzottan várt programok közé. A játék forgalmazója révén azonban sikerült egy hétvégére megkapnom egy majdnem kész verziót, mely segítségével jobban megismerhettem a Battlezone-t. Előre kell bocsátanom, hogy rengeteg bug volt még ebben a verzióban, ezért nem is adhatok róla tökéletes leírást. Kicsit bosszantó volt, hogy a legizgalmasabb pillanatokban fagyott le és nem volt hajlandó tudomásul venni, hogy van egy 3Dfx kártya a gépben. Illetve észrevette, csak éppen nem indult el. A kész játék azonban rengeteg gyorsító kártyát fog támogatni, melyek szinte nélkülözhetetlenek ma egy komoly 3D-s játékhoz. El kell azonban mondanom, hogy nem igazán szükséges egy ilyen kártya a futtatáshoz, mivel egy közepes Pentium-on (P166-200) már igen szép teljesítményt produkált a program. A játék grafikája mindenképpen az átlag felett van, bár a végleges véleményem kialakításához látnom kell a gyorsító kártyás verziót is.

A játék kerettörténete szerint míg mi itt lenn a Földön az atomfegyverek által keltett rettegésben éltünk, az amerikai és az orosz különleges egységek az Holdon és a Naprendszer többi bolygóján már évek óta vívták elkeseredett harcukat. A tét óriási volt, egy idegen civilizáció által hátrahagyott technikai eszközök birtoklása. El lehet képzelni azokat a fegyvereket, melyek mellett a neutronbomba kőbaltának tűnik. Érthető volt tehát, hogy a két szuper nagyhatalom egymással versengve igyekezett felderíteni a bolygókat és a holdakat, természetesen a legnagyobb titoktartás mellett. A speciális körülmények azonban újfajta fegyverek kifejlesztését igényelték. A Földön használt anyagok jó része hasznavehetetlennek bizonyult az űrbéli, mostoha körülmények közepette. Még szerencse, hogy az idegen lények hátrahagyták a biometál készítésének pontos technikai dokumentációját. Az ebből az anyagból készített járművek már biztonsággal közlekedhettek a bolygók felszínén. Egy ideig nem is volt probléma a két fél között, de hamarosan túl szűknek bizonyult a Naprendszer. Hatalmas bázisok épültek ki, majd megkezdődött a háború. A veszteségek kezdetben csekélyek voltak, de a fegyverek fejlődésével már komoly ütközeteket vívtak egymással.



Mint láthatjuk a történet nem valami nagyon eredeti, de a célnak megfelel. A Battlezone akció részéhez nem igazán kívánok sok kommentárt fűzni, hiszen láttunk már jobbat, de sokkal rosszabbat is. Én inkább a stratégiai részt emelném ki. A küldetések kezdetén általában gyalogosan választhatjuk ki, hogy éppen melyik járművel szeretnénk utazni. A legmegbízhatóbb egységek

a páncélosok, bár az irányításuk az alacsony gravitáció miatt elég nehézkes, számítanunk kell arra,

hogy nem mindig engedelmeskedik az utasításainknak a jármű. Gyakran el fog sodródni valamelyik irányba, s ez nem mindig életbiztosítás egy tűzpárbaj kellős közepén.

Akármelyik járműbe szállunk is be, mindig mi maradunk a parancsnokok. Az egyik legfontosabb nem harci egységünk a Recycler. Az ő segítségével építhetünk különféle egységeket és épületeket. A legelső dolog amit építünk az egy Scavenger egység kell, hogy legyen. Az ő feladata lesz a csata után, illetve közben a roncsok összeszedése. A biometál begyűjtése nem csak esztétikai szempontból fontos, az sem mellékes, hogy csak ezután tudunk újabb egységeket készíteni. Mindjárt a második küldetésben egy parancsnoki központot kell megvédelmeznünk. Mivel csak magunk vagyunk a hadszíntéren ezért lövegtornyokat kell építenünk. Ezeket bárhol elhelyezhetjük a térképen, sőt ha kell még át is telepíthetjük őket egy másik helyre. Ha nagyon akarunk, akkor mi is beavatkozhatunk a küzdelembe, de vigyázzunk mert az ellenfelek elég jól taktikáznak. Képesek egy kisebb csapatot feláldozni arra, hogy lekössék a figyelmünket, miközben a főerő szétcincálja a bázist. Később már építhetünk egy gépgyárat is, ahol a tankjainkat megépíthetjük. Ezek az újonnan elkészült páncélosok meglepő MI-ről (mesterséges intelligencia) tesznek tanú bizonyságot. Szó nélkül megtámadják a bázis ellen felvonuló orosz tankokat, s nem kell nekik erre külön parancsot adni. A harcok közben fogy a lőszer és sérülnek a páncélosok. Azt az egységet, amelyet már semmire sem tudunk használni elküldhetjük újrafeldolgozásra. Nem árt vigyázni a pilótákra sem, mivel a legénység létszáma véges. Gyárthatunk külön lőszer után pótló és javító egységeket. Ha ezeket használni is akarjuk, akkor először ki kell választanunk a javítani kívánt egységet, majd meg kell neki mondani, hogy használja a javító kapszulát. Gyakran megtörténik, hogy kilövik alólunk a járművünket. Pánikra semmi ok, hiszen ott a katapult ülés. E sajnálatos baleset után bármelyik jármű pilótafülkéjébe bemászhatunk, csak előbb

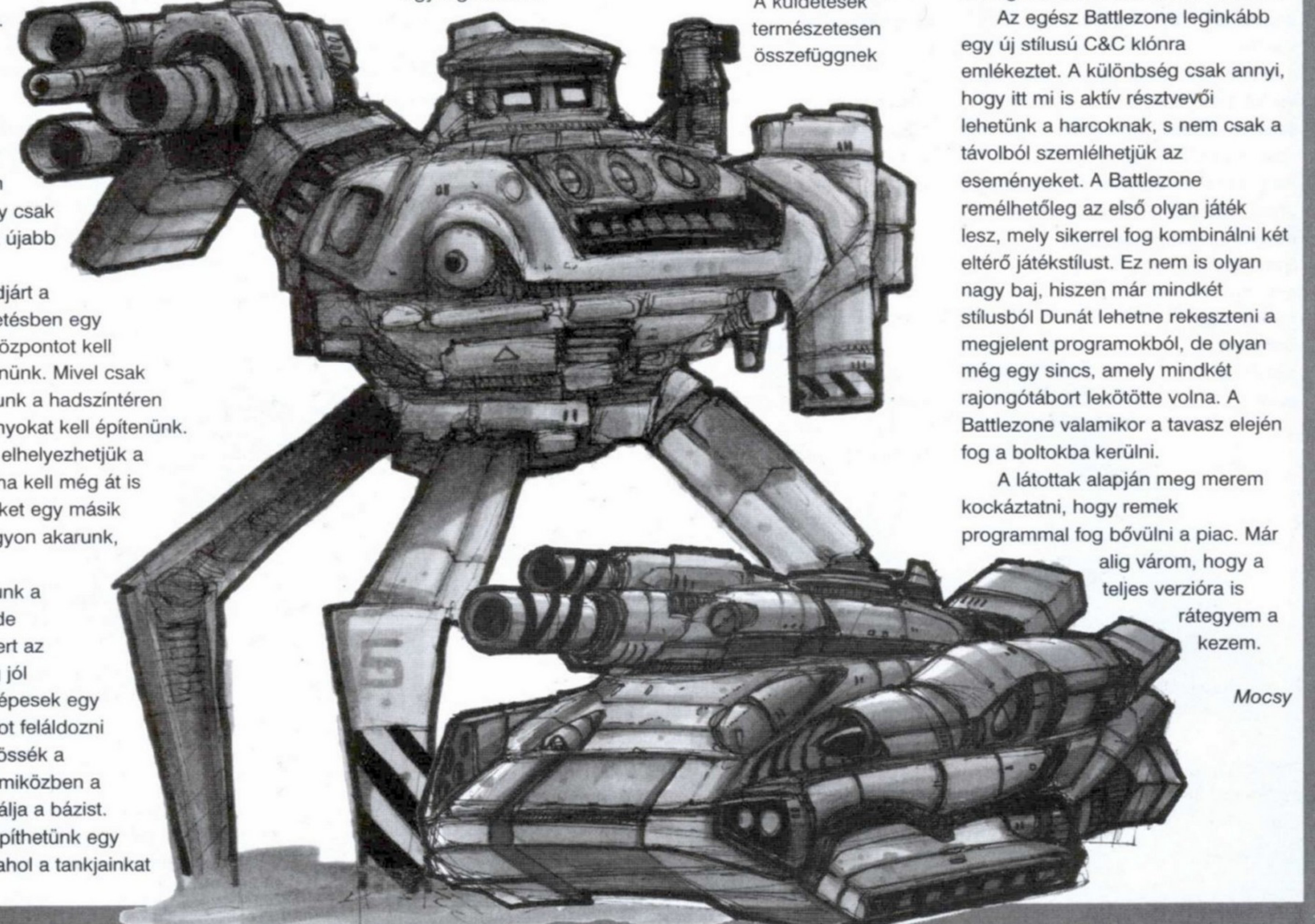
parancsot kell adni a pilótának, hogy szálljon le.

A küldetések természetesen összefüggnek egymással, sőt a vége felé meglepő fordulatot vesz a sztori. Egy új ellenfél bukkan fel a semmiből, melyet egyedül egyik nagyhatalom sem képes legyőzni. Össze kell tehát fogniuk, s együttes erővel kell szembenézniük az új fenyegetéssel. A küldetések alatt a tudósaink folyamatosan fejlesztik a már meglévő fegyverarzenálunkat. Időnként lehetőség adódik egy jó kis fegyvertuningra is, amit soha nem szabad kihagyni. Ebben a játékban a tűzerő dominál. Gondolom mondanom sem kell, hogy a jó öreg mechwarriorok sem maradhattak ki a játékból. Ők a harcmező igazi urai, csak nagy tömegben érdemes ellenük vonulni.

Az egész Battlezone leginkább egy új stílusú C&C klónra emlékeztet. A különbség csak annyi, hogy itt mi is aktív résztvevői lehetünk a harcoknak, s nem csak a távolból szemlélhetjük az eseményeket. A Battlezone remélhetőleg az első olyan játék lesz, mely sikerrel fog kombinálni két eltérő játékstílust. Ez nem is olyan nagy baj, hiszen már mindkét stílusból Dunát lehetne rekeszteni a megjelent programokból, de olyan még egy sincs, amely mindkét rajongótábort lekötötte volna. A Battlezone valamikor a tavasz elején fog a boltokba kerülni.

A látottak alapján meg merem kockáztatni, hogy remek programmal fog bővülni a piac. Már alig várom, hogy a teljes verzióra is rátegyem a kezem.

Mocsy



Incoming

Szemet gyönyörködtető

Már egy kicsit nekem is unalmasnak tűnik az, hogy az utóbbi néhány hónapban mást sem csinálunk, csak dicsérjük a 3D-s kártyák teljesítményét. Ez főként azokat az olvasókat irritálhatja, akik nem engedhetik meg maguknak ezt a luxust. Sajnos ez ellen nem nagyon tudunk mit tenni, de mint újság nem fordíthatunk hátat a fejlődésnek. Szinte minden hónapban kijön egy olyan program, melyet meglátva eláll a lélegzetünk. Jómagam a 3Dfx mellett tettem le a voksomat már vagy fél évvel ezelőtt, s mondhatom nem bántam meg. Az igazat megvallva nem sokat értek a dolog technikai hátteréhez, ezért csak csendben figyelem, ahogy a nagy tudorok (Sakman és Csongi) olyan kifejezésekkel bombázzák egymást, mint például a tri linear filtering vagy az anti aliasing. Őszintén szólva fogalmam sincs mit is jelentenek ezek a fogalmak, de nem is nagyon érdekel. Nekem a 3Dfx eddig két dolgot jelentett. Iszonyú gyorsaságot és pixelmentes képet. Az már engem nagyon nem hatott meg, hogy egy kicsit maszatos lett a kép, én megelégedtem ennyivel.

Ennek ellenére azonban néha megfordult a fejemben, hogy elképzelhető, hogy a 3Dfx tudása nem csupán ennyiből áll. Aztán megláttam az Incoming demoját...

Azonnal éreztem, hogy itt valami félelmetes dolog van készülőben, s nagyon nem szeretnék lemaradni róla. Az egész szerkesztőség körbeállta a gépet, melyen az Incoming futott s nem győztünk álmélkodni. Akkor tudatosult bennem, hogy eddig csak a jéghegy csúcsát láttuk a kártya képességeinek, s most kezdenek csak igazán kijönni azok a játékok, amelyek már nemcsak a sebesség növelésére használják a Voodoo chip-et. Az Incoming olyan elképesztő effekteket mutat be, melyeket eddig csak elvétve láttunk különböző játékokban. A stílust tekintve csupán egy lövöldözős játék, de ha egy kicsit engedékenyek vagyunk, akkor felfogható szimulátorként is. Rengeteg harci egységet kipróbálhatunk a játék során. Harcolhatunk vadászrepülővel, harci helikopterrel, páncélossal, de még egy légvédelmi ágyú ülésébe is beugorhatunk. Az ellenfelek kidolgozása is igen részletesre sikeredett. Főként a megsemmisülésükre fordítottak nagy figyelmet a készítők. Félelmetesen jól néz ki, amint egy repülő csészealj a szó legszorosabb értelmében darabokra szakad, s a füstölgő roncsai a földre zuhannak. A Quake 2-ből már jól ismert színes fény is nagy szerepet kapott a játékban. A levegő-levegő rakéták füstcsíkot húzva csapódnak be az ellenséges egységekbe, mire azok színes lökéshullámok kíséretében felrobbannak. Az Incoming a Rage kiadó gondozásában jelenik meg, s állítólag még a Pentium 2-es és az AGP technológiát is támogatja. S akinek még ez sem lenne elég annak elmondom, hogy az új Voodoo 2-es chip lehetőségeit is maximálisan ki fogja használni a program. Szinte bele sem merek gondolni, hogy milyen lesz a kész verzió egy Pentium 2-es gépen és egy Voodoo 2-es grafikus kártyán.

Ennek a konfigurációnak az árán már lassan egy közepesen használt kocsit lehet venni. Azt hiszem, hogy egy kicsit megint elszaladt a ló a hardver fejlesztőkkel.

Először tessék csak kihozni a maximumot a meglévő gépparkból, aztán lehet szó a bővítésről.

Az Incoming február végén lát napvilágot, s minden esélye meg van arra, hogy az év egyik leglátványosabb akció játéka legyen.

Mocsy

Dark Omen

A Warhammer folytatódik

A Shadow of the Horned Rat nem hozta meg azt a sikert, amit a készítők elvártak tőle. Ez azonban nem vette el a programozók kedvét, s újult erővel láttak neki a következő résznek. Akkoriban nagyon ki voltam bukva arra a játékra, mivel a Windows miatt egy komoly erőművet igényelt. Azokban az időkben viszont egy 486-os igencsak jó gépnek számított, egy Pentium pedig álmaink netovábbja volt. Szerencsére sokat változott a számítástechnika azóta, most lettek elég erős gépek. Ennek köszönhetően jeleik meg a közeljövőben a Dark Omen, ami az év egyik nagy meglepetése lehet. Még nem is olyan rég a Mindscape cég standját ékesítette a játék, de mostanában már az Electronic Arts villog vele. Nagyon kíváncsi lennék arra az okra, ami miatt a Mindscape lemondott egy ilyen nyilvánvalóan sikeres programról.

A Dark Omen alapjai nem sokban különböznek az elődjétől. Egy fantasy hadsereget kell irányítanunk és fejlesztenünk. A harcrendszer alapjai is megmaradtak, de néhány bosszantó dolgot kijavítottak benne. Az egyik ilyen az irányítás. Sokan panaszkodtak az első rész irányíthatatlan egységeire. Ebben a részben már teljesen korrektül lehet irányítani az egységeket, sőt még az íjász egységek is képesek eltalálni a támadókat. Persze az most sem ajánlott, hogy valaki a tűzvonalukba kerüljön, mivel könyörtelenül hátba lövik. A legszebb rész egy ilyen stratégiában a hadsereg építgetése. Ez a nemes feladat teljes egészében ránk hárul. A küldetések sikeres teljesítése után mindig megkapjuk az előre kialkudott aranyat. Ebből a pénzből bérelhetünk fel új csapatokat, illetve egészíthetjük ki a régieket.

A grafikai megvalósítás is fejlődött az évek során. Az összes ismertebb 3D-s gyorsító kártyát támogatja. Ez egy kicsit megdobja a sebességet, s a látvány is fejlődött. Az ellenfeleink között szerepelnek a már jól ismert orkok, de új ellenfélként megjelentek az élőhalottak is. A CD-n található egy rövid kis demo, ami egy közepes csatát mutat be. Nem mondom, hogy könnyű lesz győzni, de nem lehetetlen. A nagyobbik gond az lesz, hogy úgy kell nyernünk, hogy ne szenvedjünk komoly veszteségeket. Nem engedhetjük meg magunknak, hogy elveszítsünk egy varázslót vagy egy jobb lövészcsapatot. Külön érdekesség még a varázsfegyverek elosztása is. Az első részben ha valamelyik egység kapott egy tárgyat, akkor az végig nála is maradt. Most már tetszés szerint cserélgethetjük a mágikus cuccokat.

A Myth-ben bevált módszer szerint itt is érdemes elfoglalni a magasabban fekvő területeket. A tüzérségünk és az íjászok sokkal messzebbre fognak ezáltal lőni.

Ebben a stílusba jelent már meg játék ebben az évben, a Myth. Tagadhatatlan, hogy nagy verseny lesz a két program között az első helyért. Grafikailag mindenképpen a Myth a nyerő, de viszont nem szabad megfeledkezni arról, hogy a Dark Omen-ben tudatosan fejleszthetjük a hadseregünket, a csapatok a szereplésüknek megfelelően tapasztalati pontokat kapnak, s a varázslatrendszer is sokkal kifinomultabb lesz. Aki csak a látványra éhes az a Myth-et válassza, de aki annál egy kicsit többre vágyik, az nyugodtan parkoljon le a Dark Omen mellett, én biztosan az utóbbit fogom tenni. A program megjelenése valamikor a következő hónap elejére tehető (remélhetőleg).

Mocsy

The Feeble Files

1984 AZ IDEGENEKNÉL

Most már viszont tényleg sietnie kellett, ha nem akart elkésni. Teljes sebességgel robogott a főkormányzóságra, ahol közölték vele, hogy csak akkor kaphat audienciát, ha pontos időpontot beszélnek meg. Erre nem volt ideje, valami mást kellett kitalálnia.

Mindig olyankor szoktak eszébe jutni a legokosabb dolgok, ha a csillagokat nézte, ezért miután megkapta a pénzét a rábízott csomagért cserébe, beugrott a planetáriumba, ahol vásárolt egy űrtérképet. De az automata nem működött, egy csomó apróját elnyelte, míg dédapó dühében bele nem rúgott a gépbe. Ez vandalizmusnak számított, amiért akár a Cygnus Alphára is kerülhetett. Ezt megelőzendő elszaladt a gyónófülkébe, ahol elmotyogta bűnét, majd emígyen megtisztulva, bűnbánatképpen feljelentette a TLC-t a lázadáselhárító automatánál.

Elgondolkodott, hogy mihez is kezdhetne most, így botlott bele egy hirdetésbe: Ha úgy érzi, nem képes érvényesülni polgártársaival szemben, vásároljon Charm X tablettákat! Ez minden gondját egy csapásra megoldotta... volna, ugyanis a boltban épp kifogyott a készlet, az új szállítmány meg elakadt valahol. Utána érdeklődve a dolognak a dokkoknál megtudta, hogy nem engedik kirakodni a

Boldog ciklust, testvérem!

Te már biztosan nem emlékszel azokra a gondterhes időkre, mikor az Omniagy irányította világunkat. Ám fontos lehet az eljövendő generációk számára, hogy soha ne felejtsük el, mit jelent egy bármire kész diktátor uralkodása alatt rettegésben élni. Ezért mesélem el neked ezt a történetet, ami Feeble-ről, a dédnagyapádról szól.

A legendákkal ellentétben kezdetben ő is csak egy teljesen hétköznapi polgár volt. Egészen addig, míg egyszer véletlenül egy aszteroidamezőbe nem került. Elég ügyes pilóta volt, így különösebb gond nélkül megúszta a dolgot, de mikor leszállt a Galaktikus Bizonytalanság Minisztériumánál, már vártak rá, és közölték, hogy jelenjen meg Metro Prime miniszterénél. Itt kezdődtek a bonyodalmak.

Először is el kellett jutnia Metro Prime-ba. Csakhogy metamotorja épp szerelőnél volt, de egy videoüzenetből megtudhatta, hogy már elkészült, és épp most szállítják le. Fölkapta hát az előírt bukósisakot a szekrényből, majd a földön heverő Földbabát a teleporttal felnagyítva, lekapta róla a bőrdzsekit.

Új szerkójában fura késztetést érzett, hogy kötelessége teljesítése előtt beugorjon Dave bárjába. Itt találkozott először Deloresszel aki megbízta vele, hogy szállítson el egy csomagot az MP-i sikátorba. Találkozott még egy lelkes honpolgárral, aki a TLC lemezek betiltását követelte, komcsi eszmék terjesztéséért. Természetesen Feeble is magához vett egy példányt a szórólapokból, de az túl kis betűkkel volt írva, így még gyorsan hazaugrott, hogy a teleporton fölnagyítva el tudja olvasni a szöveget.

GALÉRIA

A Feeble Files szakít az eddig megszokott hagyományokkal és renderelt hősökkel dolgozik.

cuccokat, mivel a pilóta otthon felejtette az engedélyét.

Ekkor felrémlett lelki szemei előtt a Dave bárjában látott teherfuvarozó képe, aki azzal büszkélkedett, hogy élete legnagyobb üzletén dolgozik,

egy rakomány TLC lemezt visz MP-re. Aha! Hiszen ez már csempészárú! Nyomban fölpattant robogójára, és a kocsmában fülelő rendfenntartónál megpendítette a dolgot. Az két perces kihallgatás után semlegesítette a rendszer ellenségét, akiből mindössze egy engedély maradt vissza baljós mementóként. Ez nagyszerűen alkalmas volt arra, hogy Feeble hozzájuthasson tablettáihoz, ami noha jelentős kiadásnak számított, de némi extraként egy tégely lejárt gyógyszert is kapott.

A pirulákkal sikerült meggyőznie az akadékoskodó titkárnőt, hogy beengedjék, de a miniszter elé csak munkaruhában léphetett be. Át kellett öltöznie, aminek lebonyolítására egyedül egy telefonfülke látszott alkalmasnak. Ott viszont egy hölgy trécselt immáron órák óta a bár előtti barátjával. Sajnos a nőszemélyt sehogy se lehetett távozásra bírni, de a pasija szódájába egy lejárt Charm X-et csempészve a dédi gyors szakítási jelenetnek lett szem- és fültanúja.

Végül aztán sikerült találkoznia a miniszterrel. Bár ne tette volna! Mindenféle manapság nevetségesnek tartott, ám akkor főbenjárónak számító vádak alapján beutalót kapott a rettegett börtönkomplexum, a Cygnus Alpha egyik csinos cellájába.

Ez volt az a hely, ahol barátunk sorsa megpecsételődött. Más se járt a fejében, mint a szabadulás. De a legújabb biztonsági berendezésnek, a hipnomonitornak köszönhetően az ember teljesen elvesztette képességét a gondolkodásra, így először erre kellett megoldásra találni. A társalgóból ellopott rajzszögeket az ágyára helyezve, mikor a képernyő aludni küldte az elítélteket, egyikük - talán nem túl nehéz kitalálni ki - a szokásostól eltérően felpattant ágyáról. Kinyitotta a WC-szekrényt, aztán visszafeküdt és alvást tettetett. Mikor az őr belépett a cellába, hogy becsukja az „illatozó" szekrényt, kisurrant a háta mögött, és a kantinba rejtőzött. Egy tál szmötyiszerű ételt magához véve felfegyverkezett a kamerák ellen, és az őr elől menekülve a gyárterembe szaladt.

Itt találkozott először egy lázadóval, aki egy rács mögül győzködte, hogy menjen le hozzá. Némi beszélgetés után megtudta egy kalózadó frekvenciasávját. Föllopakodott a társalgóba, beállította a tévén a csatornát, aztán a kikapcsoló gombot ellopva elrejtőzött a szekrénybe. A belépő robotőr nem tudott mihez kezdeni a problémával és addig őrjöngött, míg kiégtek a biztosítékai.

Innentől szabadon lehetett sétálni a komplexumban. A lázadóról kiderült, hogy ő Dolores, aki a csomag leszállításával is megbízta, most meg törött lábbal ücsörög, robbanó kutyákat épít át, és arra vár, hogy kerítsen valaki egy űrhajót, amivel elpályázhat társaihoz. Persze ez a valaki a dédpapi lett, aki felkapott vagy ötöt az eredeti és egyet az átalakított kutyák közül, aztán kirobbantotta velük a folyosón lévő szellőzőnyílást, ami a dokkokhoz vezetett. Át kellett jutnia egy csapdákkal ellátott területen: folyamatosan változó mozaikokon kellett ugrálnia, de egy kockára csak akkor léphetett rá, ha az az eredeti színét viselte, és még így is először fehér, aztán piros, sárga, majd zöld kockára kellett ugornia.

Átérve végre rátalált menekülése eszközére, mindössze meg kellett egy kicsit drótoznia, hogy beindíthassa. Mikor ezzel végzett, felkapta harcostársát és már robogtak is... egyenesen egy C kategóriájú bolygóra, mivel a kitépett drótok miatt megsérült paneltől irányíthatatlanná vált hajójuk.

A bolygó nem volt lakatlan, bár a bennszülöttek meglehetősen primitív fejlődési szinten álltak még. Nem is tett túl jó benyomást rájuk, mikor a raktérben talált harci droid egyértelmű parancsa ellenére rájuk támadt, de segítségével sikerült egyiküket elkapni az erdőben, és a hajóra szállítani. Ekkor viszont társaik hőseinkre támadtak, hogy feláldozzák őket istenüknek.

Szerencsére ez abban nyilvánult meg, hogy egy itt állomásozó tudós laborjába teleportálódtak, akiről kiderült, hogy ő Feeble rég nem látott testvére. Mondjuk ez korántsem volt örvendetes hír, mivel az illető abban látta előléptetése lehetőségét, hogy feldobja Feeble-t a rendfenntartóknak.

Mikor kiment az érkező hajót várni, dédapó lekapta magáról a köteleit és távirányítója segítségével magához rendelte droidját. Csakhogy az nem tudott bejutni a vademberek falujába a zárt kapun át, tehát egy drogot kellett kotyvasztani a kémiai készlettel. A trükkje az volt a dolognak, hogy az alul látható mennyiségű elemet kellett összekeverni a fönti képletekből. Az elemeket betűk jelképezték, így a pirosat A, a sárgát B, a rózsaszínt C, a kéket D, a zöldet E. Mikor ezzel elkészült, a löttyöt a víztartályba öntötte, amitől a bennszülöttek teljesen megkergültek, szélesre tárták kapuikat, a droid meg beteleportálhatott a terembe. Már csak a bratyót kellett becsalogatni, ezért a központot felhívva lemondták a telefonszám titkosítását, melynek következtében minden cég vadul bombázni kezdte őket hirdetéseikkel. Mikor a testvér belépett, hogy megtudja mi ez a zűrzavar, rabul ejtették, és hozzáfoghattak a menekülés előkészítéséhez.

Egy jeladót kellett összeszerelni, de nem tudott az alkatrészekhez jutni. A robottal lelövetett egy madarat, majd a híd felé eső részén egy kőre rakva azt, felépíttetett egy hidat a benszülöttekkel. Így már meg lehetett szerezni a tőlük zsákmányolt dárda segítségével az aksit, kikapatni az isten szobor szemét, és a címregiszterből kiolvasott telefonszám segítségével egy lézerrelét rendelni egy futárszolgálattól. Ezekből megépítették a jeladót, és pár perc múlva már segítségükre is sietett egy arra járó teherhajó, ami hazavitte őket.

Otthon kiderült, hogy szervezetüket megtalálták, és Feeble-t első számú közellenségnek nyilvánították. Nőnek kellett magát álcáznia, hogy el ne kapják, és

hozzáfoghasson az Omniagy legyőzéséhez. Először egy jegyet kellett szereznie az állatkertbe, amit a játékteremben kapott meg, miután megnyerte a játékokat. Ott aztán egy turista szemébe vakuzva lenyúlta fényképezőjét, és rohant a robogójához. Azt a hatóságok lezárták ugyan, de a főkormányzóság előtt új barátja, Gardum adott neki egy tippet: keresse a K1CK A55 nevű teherszállítót. Kiment a csillagvizsgáló zsilipjéhez, és a kamera zoom lencséjével meg is látta a hajót, amint épp bedokkolt. Az ebből kiszökött wurble-okat, meg a játékteremben nyert macskát az ellenőr szekrényébe rakva ellophatta annak kulcsait, amivel kiszabadíthatta motorját.

Megpróbált hazamenni, de a háza előtt egy őr ácsorgott, így jobbnak látta az Omniclubba szökni. Útközben még felkapott pár cuccot a roncsszállítóról, és elvontatott egy pasast a bárhoz (aki megajándékozta egy tégely Csodasárral), aztán ellopta tőle a vontatókábelt. Az omniclubba a törött pumpából kiszedett fémrúddal tört be, a DJ paneljával kiégette a kék discolámpát, rávilágított egy mozdítható bárszékre, amit felkapva visszatért Metro Prime-ba. A Csodasár, a szelep és a légpumpa segítségével felfújta az Űrugróját, majd elment a gyónófülkébe áruló eszméket terjeszteni. Meg is nyerte velük az első díjat - egy fejlövést -, amit szerencséjére valaki más vett át helyette, így övé lett az illető pulóvere. Na, a bárszék, az űrugró, a rabruha, a pulóver és egy lopott újság segítségével - amit egy régire cserélt ki - megmintázta magát a zsilipben, aztán a kék fényszűrővel eltakarta a zsilip nyílását, és nyomás alá helyezte azt.

Végül idehívta a lakása elől az őrt, így végre haza mehetett.

Otthon megtudta halott nagyapja sírjának helyét, aki egy holografikus üzenettel tudtára adta, hogy csak akkor nyerheti el örökségét, ha bebizonyítja hovatartozását. Az itt talált spray és a szórólapok segítségével lemásolta az ellenállók jelét a sikátorban, amit a kripta padlójára rajzolt. Ekkor nagyapja közölte vele, hogy övé az örökség, de pechére összekeverte kormányhű bátyjáéval, így meg kellett szerezni az eredetit. Hazament, és az előbb kapott mágneskártyával kikapta a fiókból a zsetont és a fényképet. Az előbbivel a planetáriumból vásárolt egy térképet és egy gyerekjátékot. Ezt a minisztériumi őrnek adva lekötötte annak figyelmét, így bevihetett egy bögre Csodasarat a kormányzónak. Az rendesen ki is feküdt tőle, és rövid úton a Cygnus Alphára repült, Feeble meg átírhatta a mágneskártyája kódját a Roncsszállító azonosítási számára és az akkori dátumra, ezzel bejuthatott annak mágneses kapcsolójához. Mielőtt viszont kikapcsolta volna az erőteret, még lerögzítette a vonóhoroggal a kint álló kocsit, aztán a bárnál lopott rendszámtáblát rászerelve elpályázott harcostársaiért.

Ebből már láthatod, hogy mi mindent kellett kiállnia, míg az Omniagy közelébe tudott kerülni, hogy elpusztíthassa. Igaz, itt még koránt sincs vége a történetnek, de holnapra is kell hagyni valamit. Addig is jó éjszkát, és álmodj szépeket hős dédapádról!

Bird

INFO

- ADVENTURE SOFT
- ADVENTURE SOFT
- KALAND

- P100
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 4X CD
- SB COMP.

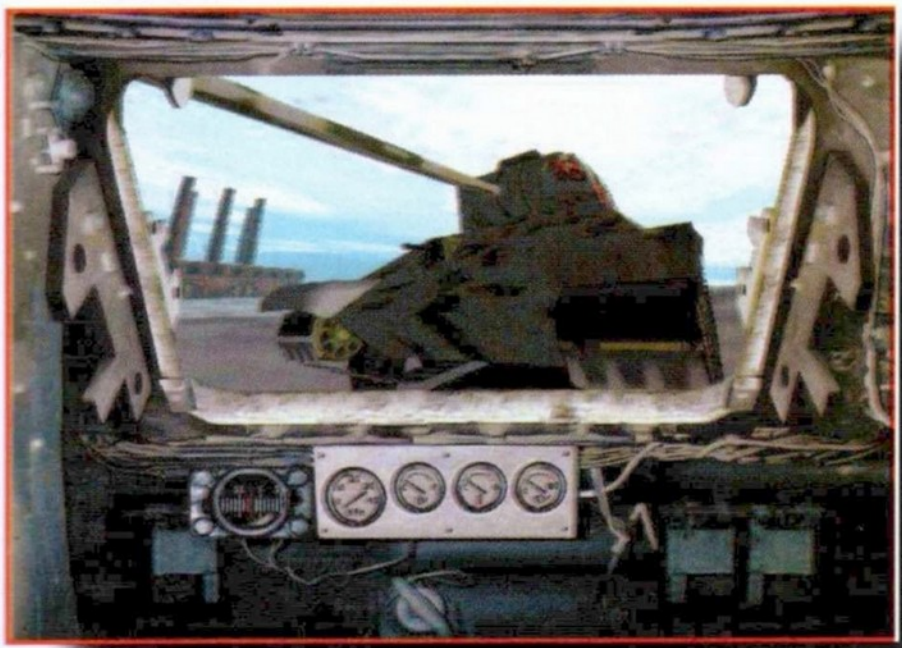
- SIMON THE SORCERER
- DEMENTIA

86%

Panzer Commander

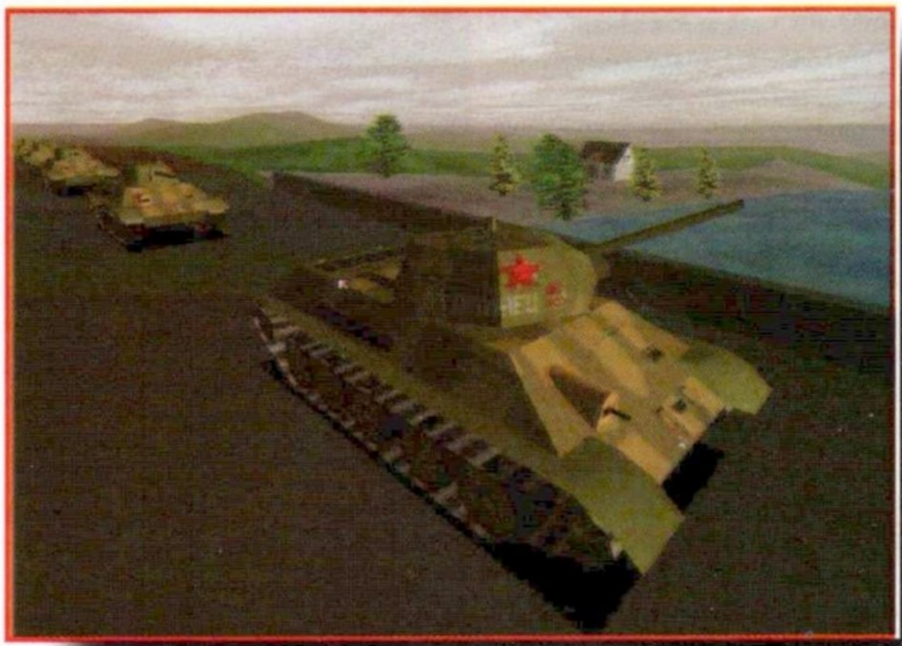
ÉLŐBEN AZ IGAZI

Az SSI a Panzer General 2-vel már bebizonyította, hogy nagyon otthon van a II. világháború páncélos ütközeteiben. Ezt a tudást eddig csak ebben a körökre osztott stratégia játékban kamatoztatták, de



ez mostantól megváltozik. Az SSI-tól teljesen szokatlan módon egy szimulátort fognak megjelentetni. Mégpedig nem is akármilyet, hanem egy szuper második világháborús tank szimulátort. Nem kell tehát a modern radarokat és más elektronikus kütyüket figyelnünk, hanem egyszerűen be kell vágódnunk a Tigris tankunkba és végig kell száguldoznunk egész Oroszországon. A program egyik legnagyobb előnye lesz, hogy szinte az összes jelentősebb harcmezőn bizonyíthatjuk a parancsnoki képességeinket. A háború kiterjedéséve egyre több típust próbálhatunk ki, sőt az igazán sikeres parancsnokok még prototípusokat is kaphatnak jutalmul. Természetesen mindkét oldalról nyomulhatunk, lehetünk kőkemény árja parancsnokok, de lehetünk rágógumival üzérkedő amerikai vagányok is. Persze a harcmezőn nem a faji hozzátartozás, de nem is a lezserség dönti el a csaták kimenetelét. Itt az győz akinek nagyobb a tűzereje, jobb a mozgékonysága és kitartóbb a szerencséje. A Panzer Commander grafikailag mindenképpen az egyik legszebben kivitelezett tank szimulátorok közé fog tartozni. Egyelőre nincs még eldöntve, hogy csak Direct 3D-t fog e támogatni, avagy kiválaszt magának néhány ismertebb kártyát és kihasználja azok lehetőségeit. Reméljük az utóbbi mellett fognak dönteni.

Egy páncélos vezető élete a második világégésben nem volt valami irigyelni való. A harcmezőn számtalan veszély leselkedett rá. A Panzer Commander-ben sincs ez másképp. Talán az egyik legalattomosabb ellenfél a harckocsi akna. Az csak ott ül szép csendesen és várja, hogy valaki belebotoljon. Aztán jön a nagy meglepetés, a jobbik eset az, ha csak megbénulunk egy kis időre, de erősebb akna esetén akár teljesen ki is éghetünk. Aztán ott van a



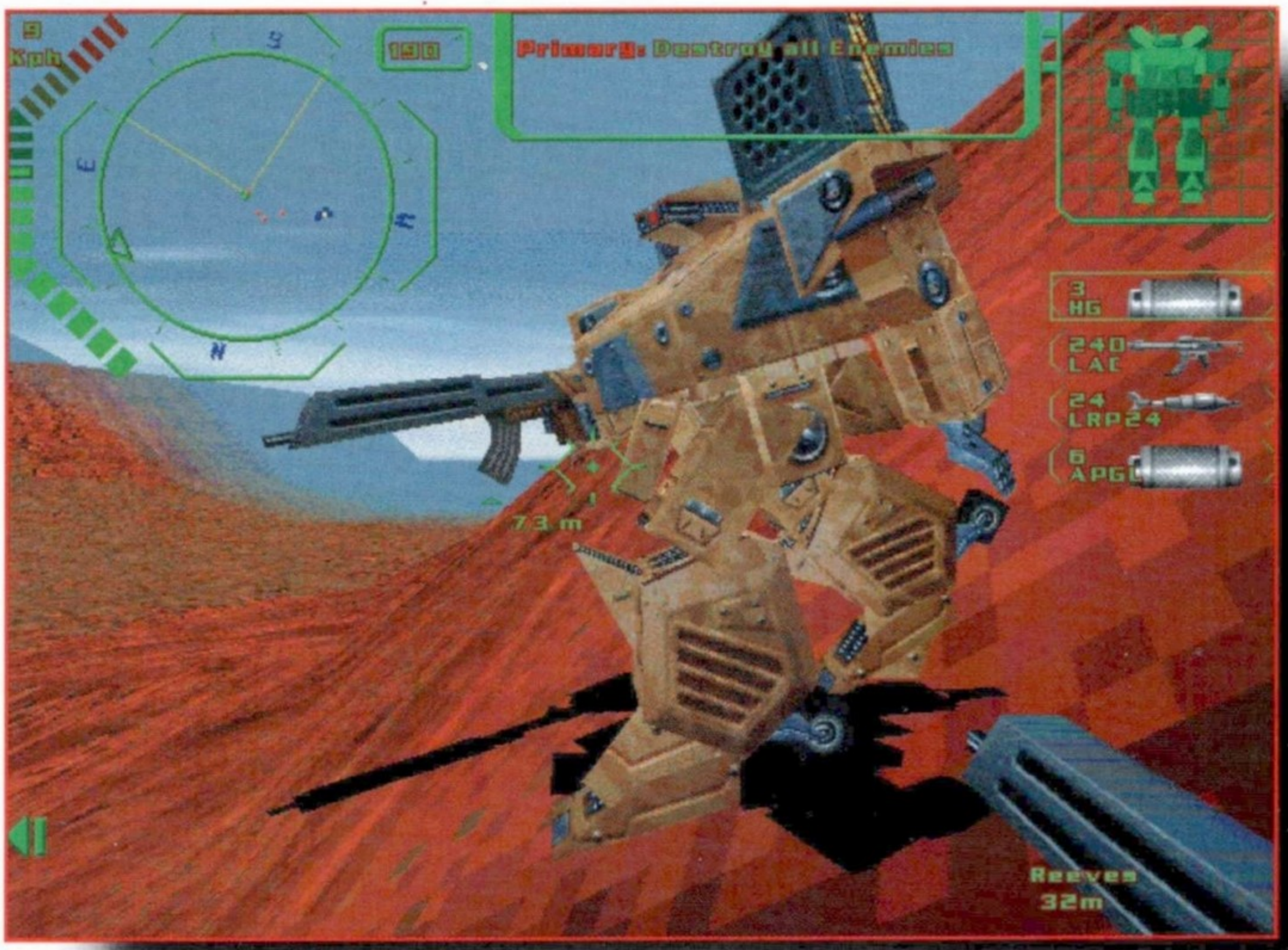
tüzérség, ami mindig a legrosszabb pillanatban kapcsolódik be a mókába. A gyalogosok kedvenc időtöltése a páncélöklös fogócska. Ilyenkor mindig igyekeznek a harckocsi hátsó részét megtalálni. Ennek két oka is van, egyrészt ott nincs géppuska, másrészt pedig ott a legvékonyabb a páncélzat. Ha már az összes ellenfelet kiirtottuk a földön, akkor nem árt a fejünk fölé is nézni. Igen, ott vannak a repülők, melyeket csak kivételes tehetséggel és szerencsével lehet lepuffantani. Amint látjuk ellenfél lesz bőven a Panzer Commander-ben, már csak egy megfelelő pilóta hiányzik, aki ráncba szedi a harckocsizókat.

Ahogy haladunk előre a küldetésben, úgy lesz egyre nehezebb a dolgunk a hadjáratokban. A lengyel lovasságot és a tehetetlen francia erőket még könnyű volt leverni, de az angol Matildák már igencsak meglepték a német páncélos erőket. Aztán megkezdődött az igazi nagy megmérettetés, az orosz front. Kezdetben még mentek is a dolgok, de aztán jött a legnagyobb ellenfél, a sár. Ezzel már nem tudtak mit kezdeni a németek. Persze hiba lenne azt hinni, hogy a szövetséges oldalról könnyebben fogunk boldogulni. Ott a nyomasztó német technikai fölény fog megizzasztani minket. Nem lesz könnyű tehát a Panzer Commander-ek élete az SSI új játékában. A legrosszabb hír sajnos az, hogy ez a szimulátor majd csak valamikor a nyár közepén fog megjelenni. Addig is nem árt egy kicsit ismerkedni a páncélos erőkkel a Panzer General 2-ben.

Mocsy

Heavy Gear

GYÁRTS ROBOTOT, ÖLD AZ ELLENT



Mikor először rápillantottam a Heavy Gear dobozára, kicsit elhúztam a számat. Egy a Mechwarriorból oly jól ismert nagydarab, böszme robot vigyorgott rám, hatalmas gépágyúval a kezében, fennen hirdetve az emberiség fantáziájának korlátlanságát, mellyel mind pusztítóbb fegyverek megalkotásán fáradozik, amikkel kiirthatja egész fajtáját, békés, nyugodt világot hagyva hátra a delfineknek, meg egyéb izéknek. Az installáláskor sem sikerült sokkal jobb kedvre derülnöm, mivel a gép meg se kérdezte, mennyi helyet szánok a játékra a winchesterkapacitásomból, máris másolta a maga kis százhúsz megás könyvtárát. Eközben ugyan gyönyörűen muzsikált, meg mindenféle háromdés alakzatokat pörgetett - természetesen akadozva - , de engem még ez sem tudott meghatni.

Aztán végre valahára sikerült eljutnom a program indításáig. Ekkor viszont egy pillanat alatt kerekre nyíltak unalomtól le-lecsukódó szemeim, és új élet költözött tagjaimba. Egy olyan intro képei tárultak elém, amilyet még életemben nem láttam. Fantasztikus volt végignézni, amint egy többtonnás robot teljesen élethű mozgással próbálja becserkészni a másikat, míg egy kis meglepetésben nem lesz része, mikor egy sziklafal mögül előtűnik a biztos prédának vélt kicsike öt állig felfegyverzett társa. Gyerekek, le a kalappal!

Persze egy jól sikerült animáció még korántsem elegendő ahhoz, hogy egy játékról jó véleményem legyen, de azt el kell ismernem, a kezdet rendkívül bíztatónak ígérkezett. Immáron némi pozitív érdeklődéssel néztem a dolgok elébe, és egyáltalán nem kellett csalódnom. Igaz, hogy nem vagyok a robotszimulátorok nagy rajongója, de ez a játék egész szórakoztatónak bizonyult.

Ismerkedésemet a gyakorló küldetéseknél kezdtem, ahol a szokásos járd végig a kitűzött navigációs pontokat, lődd szét a célpontokat, stb. feladatokat kellett teljesítenem, ám itt is volt valami újítás. Bevezették a versenyt. Nem egyedül kell kitapasztalnunk az irányítás rejtelmeit, az oktató üdvöskéje is jelen van, egy Timon, vagy Timod, vagy valami hasonló nevű tanonc. Na mármost ez a Timon olyan egy takony alak, hogy még! Rezzenéstelen arccal pattog az oktató egyetlen szavára, és oly elszánt ügybuzgalommal veti bele magát gondolkodás nélkül a legfölöslegesebb hülyeségekbe is, hogy attól minden jobb érzésű ember rosszul lesz. Szóval ő a vetélytársunk, az etalon, a tanító

néni kedvence, a stréber. Istenem, milyen nagyszerű érzés volt, mikor először sikerült a porba aláznom céllövészetben! Talán soha nem fogom elfelejteni azt a pillanatot.

A gyakorlatozás után egyből szolgálatba léptem, és éles bevetésen próbáltam ki frissen szerzett gépjármű vezetői tulajdonságomat. Ám alig telt bele három perc, máris a kézikönyv tanulmányozásába mélyedtem, mivel két pici robotocska úgy szétlőtte a búrámat, hogy ihaj! Ám az elszenvedett csúfos vereség csak még inkább megerősített abban a hitemben, hogy talán több van ebben a játékban, mint gondoltam.

És milyen igazam lett! Kiderült, hogy nem csak egy Wing Commander-szerű fogd a gépet, lődd az ellent programról van szó. Jelentős szerep jut nekünk is a bevetések körülményeinek megtervezésében, mivel nekünk kell - illetve csak erősen ajánlott - megterveznünk a robotunkat a legkisebb csavartól a hidraulikus gégeroppantó szerkezetig.

Kezdetben még elég gyengécske felszerelésekkel rendelkezünk, de a háború előrehaladtával egyre fejlettebb cuccokat vásárolhatunk, illetve zsákmányolhatunk. Eleinte kétféle droid alkatrészeivel játszhatunk kirakósdit: a Cheetahnál a könnyű súly, és ebből fakadóan nagyobb sebesség dominál - sajnos a páncélzat kárára - , a Hunternél épp fordítva áll a dolog.

Összeszerelésnél oda kell figyelni a maximális terhelhetőségre. Ez a szám azt jelenti, hogy sebességvesztés nélkül mekkora súlyt bír el a vázunk. Értelemszerűen egy erősebb páncéldarab nagyobb súlyt von maga után. Éppen ezért nem is olyan biztos, hogy mindenre a lehető legvastagabb acélburkot kell ráaggatni, ugyanis gyakorlatilag tök mindegy, hogy egy 150-es

erősségű rakéta egy hatvanas, vagy egy negyvenötös védelmű páncélt üt-e át. A védelem szerepe ott jön be, hogy egy ötöt sebző lövedékkel akár a világegyetem pusztulásáig is lőhetünk egy hatos páncélt, az még csak meg se fog karcolódni.

Ja, ha már a pusztító fegyvereknél tartunk, meg kell említenem, hogy egy a lassúsága miatt használhatatlannak tűnő, ám nagyon erős fegyvert is lehet jó hatásfokkal használni. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a Shift és az 1, 2, illetve 3 gombok lenyomásával

csoportosítani eszközeinket, így egyszerre többet is használhatunk közülük. El lehet képzelni, mire képes egy rakétákkal támogatott mozsárágyú egy gyalogos hadosztállyal szemben.

A másik fontos tulajdonság a lopakodás és az érzékelés. Ezek határozzák meg, hogy milyen távolságból vesszük észre az ellent, és ők milyen messziről képesek bemérni minket. Egy tússzabadítási akciónál nem árt, ha nem húsz kilométerről hallják meg a robosztus pléhkasztnink csörömpölését, hanem csak mikor már az ajtójukon kopogtatunk - belülről.

Óvatosan bánjunk a megmaradt terhelhetőséggel. Nem biztos, hogy minden esetben az a legjobb, ha induláskor éppen csak egy kilóval maradunk a felső határ alatt, mivel a bevetések során a P betűvel lecserélhetjük kézifegyvereinket a ripityára lőtt ellenfelekére. Namost ha nálunk csak egy könnyű géppuska volt, elég kellemetlen lehet, ha egy páncélöklöt a vállunkra emelve hanyatt vágódik robotunk.

Tapasztaltam.

Apropó, elesés! A páncélzat anyaga nagyban meghatározza a stabilitásunkat. Az armoplast jóval erősebb, mint a durasheet, de hiába védi ki a gyengébb lövedékeket, ha egy robbanás szele elég ahhoz, hogy a földön találjuk magunkat. Szerencsére még ilyenkor sincs minden veszve, mert az S billentyű lenyomására szép komótosan felkászálódhatunk, ha közben nem kapunk be még egy lövedéket.

Persze ez a megoldás nem túlzottan célravezető, ha valamelyik nagyokos szétlőtte a lábunk. Ekkor már csak az ima segíthet, de nekem még egyszer sem szállt le Jézuska az égből, hogy új végtagot adjon. Mondjuk ugyanez igaz az ellenfelekre is. A könnyebb

bevetések során egyik kedvenc elfoglaltságom volt, hogy a rosszfiúk kezét, lábát ledurrantva ott ácsorogtam előtte, míg az a Gyaloggalopp Fekete Lovagjának kissé szorult helyzetén elmélkedett. (Mellesleg egy áldozatvállaló pasinak néha hasznos lehet, ha ugyanezt saját kísérőjével végzi el, ezzel be lehet biztosítani, hogy ne az rohanjon birka módjára hatszoros túlerőbe.)

Más módokon is szert tehetünk egy kis előnyre társunkkal szemben. Noha annak azt adták ki feladatul, hogy tapadjon a sarkunkra és rongyoljon be utánunk akár a biztos halálba is, arra nem gondoltak, hogy a haver kicsit lassabban tud reagálni a sebességváltozásra. Na mármost, ha nem haladunk gyorsabban a maximális sebesség felénél, a W billentyűvel robotunk kiereszti szériatartozéknak számító lánctalpait, és vad száguldozásba kezd. Ilyenkor kb. kétszer olyan gyorsan tudunk mozogni mint

gyalogszerrel, csak kissé nehezebb manőverezni. Így aztán mire a társunk rájön, hogy kissé le van maradva, mi már árkon-bokron túl járhatunk, ami elég időt biztosíthat az ellenség sorainak megritkítására.

Most veszem csak észre, hogy egyfolytában arról beszélek, hogy így hagyjuk hátra a társunkat, úgy húzzunk el tőle, dehát sajnos időnként szükség lehet erre. Nem száz százalékosan jellemző ugyanis a csapatmunka a feladatok végrehajtásában. Gyakran a buta berzerker barátait óvó nagyfiú szerepe marad ránk. Ezt úgy kell érteni, hogy ahelyett, hogy a többiektől mi kérnénk segítséget szorult helyzetünkben, sokszor inkább meg kell akadályozni őket, hogy harcba bocsátkozzanak, ugyanis ha egy társunk elpusztul, azt a gép nem nézi jó szemmel. Vagyis lehet, hogy nagyszerűen teljesítettük az összes elsődleges feladatot, de ha a haverunk két lépésre a felvevő helytől hasba lőveti magát, akkor biza mégis vesztettünk.

Nagyjából ennyit kell tudni a játékról ahhoz, hogy az ember bele tudjon fogni. De lássuk mire számíthat az ember látvány terén. A program D3D támogatottsága folytán a sebességre nem lehet panasz, igaz, egy 100-as pentiumon gyorsító kártya nélkül is tökéletesen futott VGA felbontásban, és az SVGA-hoz sem kell 166-nál nagyobb processzor. Ami némi kívánni valót hagy maga után, az a terep kidolgozottsága. Noha hegyek, völgyek között kell caplatnunk, mégis viszonylag kevés fedezéket találhatunk. Vannak ugyan sziklás részek ahol meghúzódhatunk, de főként a gyors rohanásra, oldallépésekre, guggolásokra és - ha van jetpack-ünk - ugrándozásra kell hagyatkoznunk. Azért néhol elég kellemes meglepetésekre lelhetünk: időnként katonai bázisok, utak és szakadékok fölött átívelő viaduktok tarkítják utunkat.

Másik kellemes vonás, hogy az Armored Fist 2-vel ellentétben itt az épületek és ellenfelek legázolhatóak. Nagydarab barátunk egyszerűen nekilódul, és elsöpör minden akadályt az útjából. Vagy legalábbis megpróbálja, mert egy hegységgel azért még ő is nehezen boldogul.

A hangok is rendesen emelik a hangulatot. Adrenalinpumpáló zene közben hallgathatjuk társaink segélykérését, vagy éppen győzedelmes ordításait. Mondjuk a robbanásokkal nem voltam tökéletesen megelégedve. Egy csöndes kis pukk, és kész. Látvány terén sem épp a legmeggyőzőbb, hiányoznak a hatalmas füstfelhők, a tűzfelhők. Ehelyett kapunk pár füstpamacsot a sérült, és néhány repeszdarabot a megsemmisülő robotból. Ezt azért valamivel jobban is meg lehetett volna oldani. Mondjuk úgy, mint az átvezető animokban. Na, azok aztán minőségi munkák. Nyugodtan el lehet felejteni a tömörítéstől agyon recsmásított videojeleneteket, helyettük kissé ugyan mosottnak tűnő, de tökéletesen élvezhető minőségű renderelt, illetve filmbejátszásokban gyönyörködhetünk. Persze ez csak a történetfüggő küldetésekre igaz, mivel indíthatunk karriert is, ahol nem a háború megnyerése, csak a minél nagyobb rendfokozat, az egyre pusztítóbb robotok összeállítása, és

egy szuperász pilóta kiképezése a cél.

Összefoglalva, noha jó számban akadnak hiányosságok a programban, mégis egy rendkívül szórakoztató akciójátékot sikerült összehozniuk a készítőknek, ami egészen biztosan leköti pár napra a pilótajelölteket.

Bird

INFO

● ACTIVISION	■ P90	◆ MECHWARRIOR 1-2
● ACTIVISION	■ 100 MB HD	
● SZIMULÁTOR	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

86%

BASE SZOFTVER DISZKONT

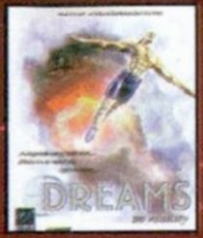
Ahol jó lenni, ahol jó venni!

Újdonságok

Dune 2000
Fallout
Populous 3
Siege
SimCity 3000
Starcraft
Sub Culture
Ultimate Racer

Játék

20 Wargames Classics	5.990
Actua Soccer 2	9.990
Adidas Power Soccer	8.990
Age of Empire	11.690
AH-64 D Longbow 2	10.790
Allied General	4.490
Ardenes Offensive	9.890
Armoured Fist 2	10.790
Ascendancy:	3.990
Blade Runner	10.790
Blood:	8.990
Buccaneer	10.790
Carma Geddon + Splat Pack	12.590
Carma Geddon Splat Pack	6.290
Champ.Manager 97/98	7.990
Chasm: The Rift	9.890
Chess Master 4000 Turbo	4.490
Chess Master 5500 Deluxe	9.990
Conquest Earth	9.890
Constructor	9.990
Counter Action:	9.990
Cyberia BlackmArket:	2.490
Dark Colony:	7.190
Dark Earth	10.790
Dark Reign	9.990
Dementia	9.890
Descent BlackmArket:	2.490
Diablo Hellfire	5.390
Dig-White Labell:	4.499
DragonHeart Fire & Steel:	2.990
Dreams to Reality	10.990
Enemy Nations	9.990
F1 Racing	10.790



F22 Raptor	10.790
Fantasy General	4.490
Fifa 98	9.990
FIFA Soccer Manager:	7.190
Full Throttle-White Label:	4.499
G-Nome	8.090
Galapagos	10.790
Gender Wars:	2.990
Gettysburg!	9.890
Grand Theft Auto	10.790
Heli - Cops	8.090
Heroes of M&M Comp.	11.690
Heroes of M&M Exp.	6.299
Hexen II	9.990
Human Onslaught	9.990
Hupikék Törp. Teletransz.	6.290
Ignition:	8.990
Imperialism:	9.990
Incubation	8.990
International Rally Champ	8.990
Interstate '76:	8.990

Iron Man X-O Manowar:	2.990
Jedi Knight	9.990
JSF	9.990
Judge Dredd BlackmArket:	2.490
Kingdom O'Magic:	2.990
KKND Xtreme	10.780
Lands of Lore 2	10.990
Lego Island:	8.090
Lomax /Argentum/	4.490
Lord of Magic	10.790
Magic:The Gath.: Battlemage	2.990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6.290
Malice for Quake	4.990

Mech Warrior2 Doubl Pack:	8.990
Mechwarrior 2:Mercenaries:	6.990
Megapak 8	9.890
Megarace 2:	4.490
Men in Black	9.890
Monkey Island 3	10.790
Monster Truck Madness:	9.990
Monster Trucks:	10.790

Monty Python	6.990
Myth The Falen Lords	9.990
NBA 98 Live	9.990
NBA Jam T.E. Blackm.	2.490
Need for Speed 2 SE	11.690
Netstorm	9.890
NHL 98	9.890
Nuclear Stike	10.690
Oddworld	10.790
Outpost 2:	9.890
Overboard!	9.990
Pacific General:	9.990
Panzer General II.	9.990
Pinball Dreams Deluxe:	5.590
Quake 2	9.990
Quake Mission Pack 2:	5.990
Rebel Assault II:	4.499
Red Alert:	8.990
Red Alert:Colectors Pack	12.590
Red Baron II	10.790
Redneck Rampage:	8.590
Sabre ACE	9.890
Screamer Rally	8.990

Settlers II Gold	8.990
Seven Kingdoms	10.790
Shadow Warrior	9.590
Speedboat Attack	7.990
Spycraft:	7.190
Star Rangers:	3.990
Starfleet Academy	9.990
Steel Panthers II:	8.990
Steel Panthers III	10.790
Take no Prisoners	10.790
Test Drive 4	10.790
The 3rd Milleneum	10.790
The Deeper Dungeons	5.390
TOCA	10.790
Tom Clancy's: Politika	10.790
Tomb Raider II	9.990
Total Anihilation	9.990
Tracer	3.599
Turok	9.990
Ultima Online	11.690
Ultimate Flight II	12.590
Virtual Pool BlackMarker:	2.490
Warcraft BlackmArket:	2.490
Warhammer:	4.490
Warlords III:	11.699
Wing Commander V.	9.890
Witchhaven II	2.990
Worms 2	8.990
X-Wing vs. Tie Fighter:	10.790
X-wing vs. Tie.:Balance of ...	
Zork: Grand Iquisitor	9.990

Ismeretterjesztő

Az Óceán Világa:	3.590
Biblia 5.0:	6.990
Budapest CD Városatlasz:	6.300
Crime Collection:	8.140
Képtárak	4.990
Magyar Nemzet Története:	6.990
National Geographic	7.990
Pilinszky:	5.390
Undersea Adventure:	4.990
US Geography:	2.990
Verstár	6.990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3.990

Nyelvoktató

AAngol Kiejtésiskola:	4.450
CilpDic sorozat	4.000
Manó sorozat	4.900
Nyelvlabor sorozat	4.590
Nyelvmest sorozat	4.890
PicDic aorozat	4.000

Shareware

2000MB:	1.580
Clipart CD:	2.750
Internet E-mail Workshop:	1.290
Internet Gyöngyszemek:	2.490

Oktató

Autósiskola'95:	4.250
Biológia '97:	4.890
Kémia Kalauz	6.290
Matematikai Összefoglaló:	2.100

Sex

Carol Lynn sorozar	2.240
Demon School Conclude:	1.990
Rio Adventure:	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1.790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1.790
Vivd erotikus sorozat	3.490
What Men Want:	2.180

SUPER AKCIÓ A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZBAN

- Majdnem minden program 10.000 Ft alatt megvásárolható
- Akinek még nincs KREDIT kártyája az még ebben a hónapban bepótolhatja hiányosságát.
- A kártya nem csak szép hanem hasznos is :
- Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
- A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
- Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
- Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
- Még ebben a hónapban a klubkártyánk ingyenes!
- Ráadásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.

Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Várunk benneteket minden nap
még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST, DOB U. 45
TEL.: 351-8395

Áraink az Áfa-t tartalmazzák

Az Ön nyerő partnere!

ACOMP Intel Pentium II 233

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 233MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 6500MB UltraDMA Quantum 10ms merevlemez
- 24x sebességű SONY CD-ROM drive
- SoundBlaster AWE 64
- 2 db aktív hangfal
- TSENG ET6000 videokártya 4MB RAM-mal
- 56600 bps belső fax modem
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 269.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 17“ SONY 200ES (80kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 164.900,- Ft

ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium TXPro II alaplap 1MB cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 32MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB Quantum merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

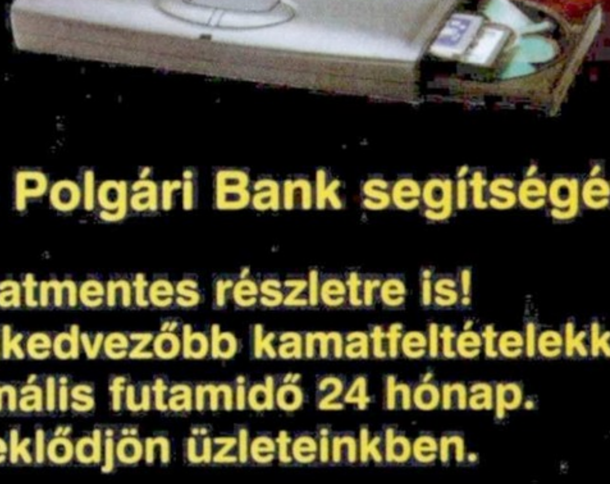
- 55600bps belső Voice Fax modem
- 15“ SONY 100ES (70kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 79.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

GERICOM 11.3“ TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 16MB RAM, 256KB Cache
- 1400MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany



Nettó ár: 399.900,- Ft

Részletfizetési lehetőség a Budapest Bank és a Polgári Bank segítségével!

BB ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

Akár 6 hónap kamatmentes részletre is!
Kamatos részlet esetén legkedvezőbb kamatfeltételekkel, évi 25% kamat, maximális futamidő 24 hónap.
A részletekről érdeklődjön üzleteinkben.

ACOMP Számítástechnikai Kft.
http://www.acomp.hu

VISA · MasterCard · American Express

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

GIGAByte

A SZÍV TV műsorán!!!

AZ

ELECTRONIC ARTS™

TÁMOGATÁSÁVAL.

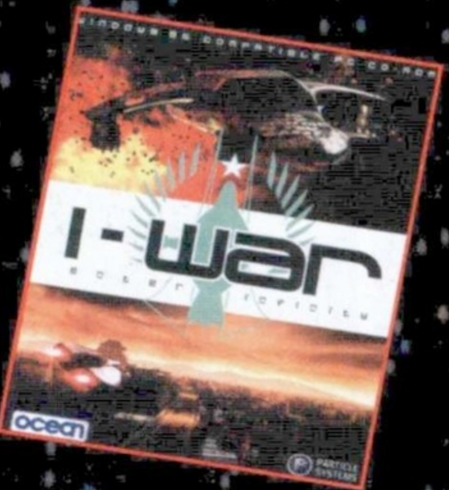
ADÁS:

MÁRCIUS 18-ÁN, SZERDÁN 16.^{00}-KOR

ISMÉTLÉSEK:

MÁRCIUS 22-ÉN, VASÁRNAP 14.^{30}-KOR

MÁRCIUS 27-ÉN, PÉNTEKEN, 15.^{00}-KOR

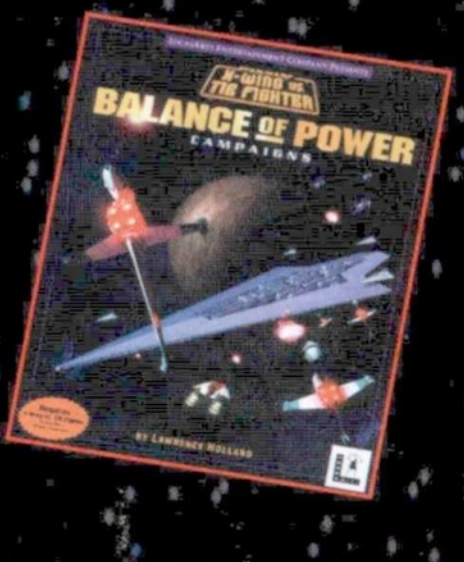


Műsor Info:

GAMELAND

1201 Bp. Baross u. 55.

Tel.: 284-1471



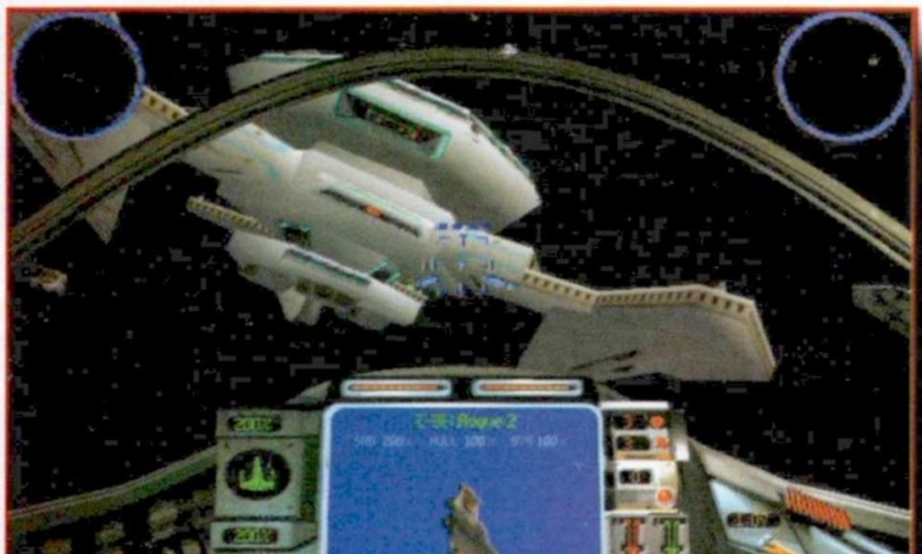
A műsorban PC GURU Lapszemlét és játékismertetőket is láthattok.

Balance of Power

Kőkemény

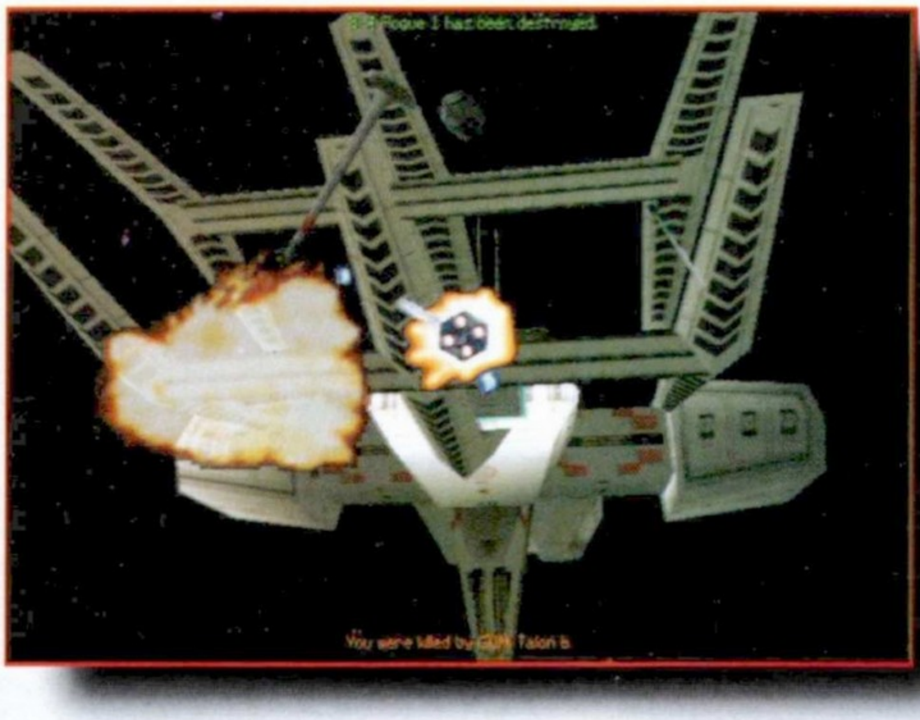
Most az egyszer egy kicsit túlzásba vitte a dolgot a LucasArts. Nem tartom magam zöldfülűnek ha X-Wing-ről van szó, de ami sok az már sok. Enyhén szólva is irreálisan nehéz az általuk kiadott küldetéslemez. Közepes szinten van néhány olyan küldetés, amit szinte a

csodával határos módon lehet megcsinálni. Nem egyszer előfordult, hogy egy küldetésre ráment fél napom és csak úgy sikerült nyernem, hogy piszok mázlim volt. Szerintem egy kicsit átestek a ló másik oldalára ezzel. Akkor még nem is beszéltem arról, hogy volt képük berakni egy nehéz szintet is,



melyben még ráraktak egy lapáttal. Amúgy jól vagyok, csak kicsit idegesít, hogy három küldetés elvette az egész napomat, s ezért kénytelen vagyok éjjel megírni a cikket. Utoljára a Westwood csinált ilyet velem, amikor azzal a ... Aftermath-tal szenvedtem.

Már mindenki nagyon várta az új küldetéseket az X-Wing vs. TIE Fighter-hez. A program megjelenése után joggal hiányolták a játékosok a hadjáratokat és az átvezető animációkat. Most mindkettő teljesült, s nem is akármilyen szinten. Bevallom őszintén csak a lázadó küldetésekre jutott időm, de Pellus mester megnyugtatott, hogy a Birodalmiaknál sem könnyebb az élet. A történet valahol a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér között játszódik. A Lázadók egy hajógyárat szeretnének felépíteni messze a Birodalom által ellenőrzött területektől. A Birodalom a kémeik segítségével tudomást szerzett erről a tervről, és egy egész kis hadsereget küldött a terv megakadályozására. Nem bíztak semmit a véletlenre, zászlóshajónak egy szuper csillagrombolót tettek meg, Senn admirális parancsnoksága alatt. A hadjárathoz csatlakozott még a Rage nevű csillagromboló, mely arról nevezetes, hogy ez ad otthont a Birodalom elit vadászrepülő osztagának, az Avenger szakasznak. A Lázadókat sem kell azonban félteni, hiszen a hagyományos vadászok mellett



színre lép a titkos fegyverük, a B-Wing. Ez a vadász nem lehet, hogy nem veszi fel fürgeségben a versenyt egy A-Wing-gel, de erős pajzsai és félelmetes arzenálja halálos ellenféllé teszi. Egy kicsit nehéz vele repülni, de azért az ionágyú kárpótol mindenért. Jó néhány új egységgel gyarapodott az amúgy sem csekély arzenál. A Lázadók örömmel fogadták az új könnyű Calamari cirkálóikat. Megjelent a Tie Fighter-ből ismert módosított koréliai cirkáló és a Birodalom visszavágban látható közepes transzport. Emlékeztek, azokkal a teherhajókkal menekültek el a Lázadók a Hoth bolygóról. Megjelent még néhány új platform típus, melyek közül a legérdekesebb a javítóbázis. Az a szép benne, hogy akár a belsejébe is belerepülhetünk és meglátogathatjuk az ott várakozó vadászgépeket. Volt egy olyan küldetés, ahol egy ilyen bázist kellett megtámadnunk, de volt egy kis bökkenő. A gyárban állomásozott az Avenger osztag 8 TIE Advanced-e. Ezek elég durva gépek, pillanatok alatt szét tudnak tépni egy védtelen B-Wing szakaszt. Én szépen a

Galéria

A képeken azért jól látszik a 3Dfx áldásos hatása. Remélhetőleg a következő rész még ennél is szebb lesz.

kijárathoz kormányoztam a hajómat, leállítottam a motorokat és egyenként leszedtem az állomás belsejéből kijövő gépeket. Meg is nyertem elég könnyedén azt a missziót.

A Balance of Power grafikája azonban egy kis csalódást okozott nekem. Valamiért azt hittem, hogy ez a rész már teljes mértékben ki fogja használni a 3Dfx-ben rejlő lehetőségeket. Sajnos ebből nem lett semmi. Az egyetlen változás amit én észrevettem az az volt, hogy a robbanások kicsit szebbek lettek. Ez a változás azonban sajnálatos módon eltörpül a Wing Commander 5 grafikai megvalósítása mellett. Ott kicsit többet megmutattak a kártya valódi tudásából. Most aztán fel van adva a lecke a LucasArts programozóinak. Ezekkel a 3D gyorsítókkal már nincs akadálya annak, hogy megcsinálják a Halálcsillag belsejét. Már alig várom, hogy berepülhessek a Zsivány osztag pilótájaként a főreaktorhoz.

Nem tudom, hogy más is így van vele, de nekem úgy tűnt, mintha egy picit szaggatna a program. Ez már csak azért is durva, mivel direkt ezért a programért raktam 64 MB RAM-ot a gépbe. Nagyon az az érzésem, hogy valami nincs teljesen rendben az optimalizálás körül, de az is elképzelhető, hogy én tévedek.

A Balance of Power egyik legnagyobb dobása a hadjáratok közben látható átvezető animáció. Minden ötödik küldetés után láthatunk egy igen színvonalas mozit, mely láttán még a legszőrösszívűbb tesztelő is csak elégedetten bólinthat.

A LucasArts ebben a témában hozta a formáját, nem csalódtam benne. Ha minden jól megy (és persze nem felejtem el), akkor a CD-re rápakolunk két pilótát, így azok is meg tudják nézni az animokat, akik nem akarják végigszenvedni a küldetéseket.

Véleményem szerint a Balance of Power-rel lezárult egy szakasz a LucasArts életében. Ha hosszú távon is vezető szerepet akarnak betölteni az űrszimulátorok piacán, akkor bizony alkalmazkodniuk kell a megváltozott körülményekhez. Kicsit hülyén hangzik, de azt kell hogy mondjam, ez a program egy év alatt bizony elavult. Persze itt csak a technikai oldalt értem, a küldetések felépítésében és a hangulatban még mindig a LucasArts a király. Ennek ellenére azonban nem ártana elgondolkodni egy új engine kifejlesztésén, ami minden tekintetben megfelel a kor követelményeinek. Nem lennék nagyon meglepve, ha még az ezredforduló előtt megjelenne egy Elite stílusú játék, csak éppen a Star Wars univerzumban. Félelmetes lehetőségek lennének egy ilyen játékban. Egy Millennium Falcon pilótafülkéjében beutazhatnánk az egész galaxist. Üzletet köthetnénk Jabba-val, menekülnénk a birodalmi fináncok elől, vagy akár utasokat szállíthatnánk az Alderaan-ra. Erre szokták azt mondani, hogy álmodik a nyomor, de azért valahol bízok benne egy kicsit, hogy ezek az álmok egy szép napon valóra válnak. Addig is tessék szépen küzdeni a Balance of Power-rel, mivel érdemes, csak vigyázzunk a káromkodásokkal, mert még valaki meghallja.

Mocsy

Info

- LucasArts
- Virgin
- Űrszimulátor

- P120
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- X-Wing vs. TIE Fighter

91%

Nightmare Creatures

RÉMÁLOM LONDON UTCÁIN

A francia Kalisto csapat vadonatúj játéka, a Nightmare Creatures tutkó befutó lesz. Játékmenetét tekintve erősen hasonlít a Tomb Raiderhez. Az egyetlen különbség csak annyi, hogy sokkal jobb (magánvélemény). Nincs benne egyetlen unalmas rész sem, soha nem kell a fél világot körbejárnunk egy elrontott ugrás miatt, és mindig okoz valami meglepetést a program. A T.R.-rel ellentétben a közelharcra fektették nagyobb hangsúlyt a tervezők, és pont ez az a dolog, ami mássá és jobbá teszi a játékot.

Az 1666-os és 1834-es nagy Londoni tűzesetek, egy rejtélyes napló és egy démoni szövetség körül forog a sztori. A Brotherhood of Hecate történetét és "munkáját" Samuel Pepys írta le naplójában. 1666-ban a naplónak nyoma veszett, és csak a leégett St. Catherine dokk feltárásakor, az 1830-as évek elején került elő. Röviddel ezután kezdődtek a furcsa események. Az emberek szörnyekről beszéltek, akik éjszaka kísértenek London utcáin. Ignatius Blackward (férfi hősünk) a furcsa események hallatára Londonba utazott. Még aznap este furcsa kéziratot talált a küszöbén - Pepys naplóját. Az egyik bekezdés egy misztikus formula leírása, mely segítségével életre kelthető a halott anyag...whoaaa... Ignatius a naplót elpostázta, Dr. Jean F.-nek New Orleansba. A doktor és lánya Nadia azonnal Londonba utazott, hogy találkozzon Ignatius-szal, és közösen járjanak utána a Brotherhood of Hecate-nek. Egyik éjszaka szörnyű dolog történt, Ignatius a doktort átlagon aluli állapotban

találta. Utolsó szavaiból már csak ennyit lehetett kivenni: ... a napló ... Adam Crowley... Ekkor lépett a szobába Nadia, aki megfogadta, hogy megbosszulja apja gyilkosát. Együtt indultak az ellopott napló és Adam Crowley nyomába.

Adam Crowley szakmailag elismert tudós volt. De tudásvágya olyan dolgok irányába sodorta, melyek túlmutattak a normális dolgok határain. Pepys naplójának megszerzésével végre elérhette azt, amit csak a fekete mágia hatalma nyújthat. Életet adhatott a halott anyagnak. Poénból elhatározta, hogy rászabadítja teremtményeit Londonra. Az éjszaka leszállt, de vajon reggel felkel-e a nap...

Kezdéskor kiválaszthatjuk, melyik karakterrel akarjuk végigküzdeni a játékot. A két karakter közötti alapvető különbségek - azonkívül hogy férfi, nő - a következők. Ignatius a harcművészetek mestere, erőssége a botharc. Kicsit lomhább, mint Nadia, de jobban viseli a sérüléseket. Tudásához méltóan több speckó kombót ismer. Nadia, a doktor lánya a kardvívás mestere. Nagyon gyors, ellenfelét könnyen megsorozza ütésekkel-rúgásokkal. Több halálos kombót ismer, de a kapott sérüléseket nehezebben viseli. Persze úgyis mindenki Nadia-t fogja választani, főképp hogy lényeges méretei igencsak megközelítik Lara kisasszony hasonló kitüremkedéseit.

Hősünk irányítása igen egyszerű, hamar megtanulható. Már az elején szokjuk az ugrás gomb használatát, mert a kaszabolós

kombóhoz kell, és később létfontosságú lesz. A különféle ütések - rúgások más és más erősségűek, néha pl. elég két repülős leütés egy monsternek. Mindenki gyakorolja be a kombókat monstermentes helyeken, mert sajnos elég nehéz pontosan kivitelezni őket. Ne siessük el a gombok nyomkodását, szép komótosan (1 - 1.5 mp) nyomkodjuk be a kombinációt. A kombók egyébként karakterenként mások. Új kombinációkat mindig pálya elején kapunk, ezeket érdemes feljegyezni.

Tapasztalat, de sajnos nem mindegyik kombó használható igazán, pl. bonyolult a kivitelezése, vagy gyenge a hatása.

A fegyverünket teljesen meglepő módon menet közben lecserélhetjük majd jobbra is, nagyon meglepődtem, amikor a dokknál találtam egy nagyobb pengéjű botot. Ignatius egy dupla alabárdot is szerezhet a vége felé.

A játékban a a következők felvehető tárgyak vannak.

Pisztoly: egylövetű stukker, egy szörnyet kinyiffant, de csak az elején...

Triplacsövű pisztoly: nagyobb tumultus esetén kitűnően használható, hősünk körbeforogva lead két sorozatot.

Tüskés bomba: közelségérzékelős bomba, az ellenfél közeledtére felrobban.

Dinamit: eldobva azonnal robban, a szörnyeknek esetenként végtagjaik is távoznak tőle.

Tüzes fakanál: felgyújthatjuk vele az ellenfelünket.

Hópihe: az ellenfélre dobva az megfagy, egyetlen ütéssel szilánkokra törhetjük.

Villám: hatalmas fénylobbanást idéz elő, az ellenfelek néhány másodpercig vakon ténferegnek.

Üvegcse zöld létyóval: eleinte haszontalannak tartottam, de rájöttem a nyitjára. A földhöz vágva ködöt generál, az ellenfelek pedig elmennek a pálya másik végébe árnyékot boxolni.

Körfűrészlap: az egyik legkúlosabb cucc. Amíg aktív (kb. 20 mp.), addig nem lehet blokkolni az ütéseinket (mindent szétszabdalunk vele). Érdemes mindig a főmonsterekre tartogatni.

Kis sárga gömb: negyed health

Nagy vörös gömb: teljes health

Adam barátunk teljesen jópofa módon folyamatosan menekül előlünk, és mindig újabb és újabb fajta szörnyetegeket uszít ránk. Persze egyre erősebb és egyre trükkösebb ellenfelekre számítsunk. Később már a leggagyibb zombi is állandóan blokkolja az ütéseinket, a patkányt, vagy a szürke gargoyle-t pedig jóformán meg se tudjuk ütni. Tehát nekünk is trükközni kell, pl. vannak olyan kombók, melyeknél az utolsó ütést nem lehet blokkolni.

Amíg csak mászkálunk, addig a bal oldali kék folyadékcsík fogy. Ha teljesen lemegy, akkor elkezd fogyni a Healt-ünk. Egy monster legyakása után ez a csík feltöltődik újra. A csík fogyása egyenes arányban van a pályák előrehaladtával. Minél több pályát teljesítettünk, annál gyorsabban kell új prédát találnunk.

A játék gyakorlatilag minden szempontból eléri a jó, de inkább jeles osztályzatot. A grafika minden eddigi hasonló játék grafikáját felülmúlja. A különféle helyszínek kivitelezése döbbenetes: esik az eső, szállingózik a hó, sűrű ködben tapogatódzunk. A hangok hátborzongatóak, a zene tökéletes atmoszférát biztosít, a játékmenet pedig kimondottan jól lett megtervezve. Egyszóval minden elképzelhető dolgot megpróbáltak elkövetni az osztrigafalók.

Kényes téma a 3D gyorsítók támogatása. A játékot szoftveres emulációval is játszhatjuk, de ebben az esetben le kell mondanunk a nagyfelbontásról, és a magas frame-rate-ről. A többi extrát inkább nem említem, tehát felejtős a dolog. A szoftverfejlesztők mindezidáig (és van aki ezután is) nagy részben csak a 3Dfx chipsetes kártyákat részesítették előnyben, megmondom őszintén nem is csodálom. A 3Dfx legalább fél évvel megelőzte vetélytársait, de ma már több jó teljesítményű 3D-s gyorsító is piacon van. A Kalisto az egyik fő fejlesztője a PowerVR project-nek, és mellettük sok más cég is egyre inkább támogatja a többi 3D-s cuccot is. Egy biztos, a Nightmare Creatures igazából csak 3D-s gyorsítóval élvezhető. A native támogatott hardverek: 3Dfx, Riva 128, PowerVR, Ati Rage Pro. Sajnos kimaradt a Rendition chipek native támogatása, és nem tudni, hogy VooDoo Rush chipkészleten megy-e. A listában nem szereplő kártyák tulajdonosai a custom menüpontnál a D3D-vel próbálkozhatnak. Valószínűleg menni fog a dolog, de sajna nem volt kéznél unsupported chipsetes kártya. Megjegyezném, hogy a fent említett 3D-s gyorsítók mindegyikén ki lett próbálva a játék.

A Riva-n nézett ki a legjobban a nagy felbontású textúrák miatt. A 3Dfx-en az elvárható minőséget és sebességet hozta. PowerVR-en a köd nézett ki igen csúnyán (4 bites alpha blending), sebességre viszont talán ezen volt a leggyorsabb. Az ATI-n sem volt rossz, de vissza kellett venni 512x384-re, hogy a frame-rate megjavuljon.

Sakman

Info

- Activision
- Kalisto
- Akció

- P-133
- 2 (73) MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Tomb Raider 1-2

90%

PC szerviz

- számítógép javítás
- gépösszerakás
- számítógépek felújítása
- kártyacsere
- számítógépes rendszerek összeállítása (cégeknek, intézményeknek is)
- számítógép karbantartás
- szaktanácsadás

Az ajándékoldalon találtok egy szervízkártyát, ami még plusz kedvezményt is biztosít. Tehát várjuk a jelentkezéseteket, a 06-30408-211 telefonszámon.

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózattal
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

INTERNET ELÉRÉS MÁR 1.500 FT-TÓL!

Új címünk: DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

1023 Budapest, Zsigmond tér 10.
Tel.: (36-1) 458-5858 Fax: (36-1) 458-5859
www.datanet.hu info@datanet.hu

PixelView

Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

■ PV TVplus:
64 bit PCI VGA 1MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture
MPEG + saját audio egység

■ PV 3D Combo TV:
64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
max. felb.: 1600x1200
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG, D3D, DirectX
FM rádió (opció)

■ PV Magic TV:
komplett külső TV
teljes képernyő
távirányító
video bemenet

■ PV camera:
Többfunkciós
Philips digitális kamera

OLD MAN Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT.

Budapest, VI. Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- 100MHz-en tesztelt SDRAM
- Válogatott processzorok
- A legújabb 83MHz-es alaplapok
- Használt cucc beszámítása

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Árjegyzék: http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/

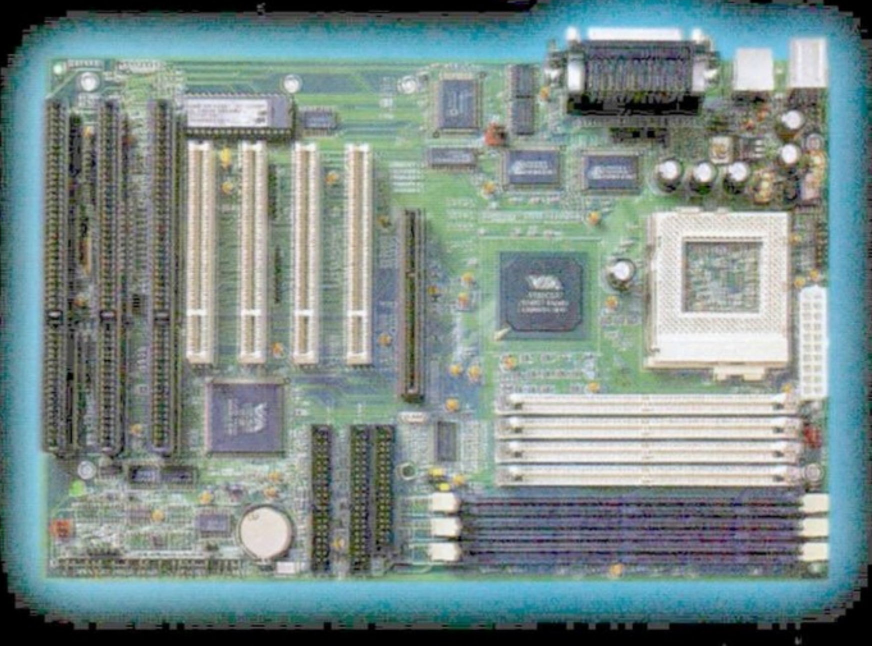
On-Line HardWare Fórum: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

AGP! támogatással

A jövő alapjai

TYAN Trinity

- AGP-s alaplap
- 50-83MHz támogatás
- 4 PCI, 3 ISA, 1 AGP
- VIA APOLLO VP3 AGP chipset
- SOCKET 7/AGP
- max. 1GB memória
- 512kB cache
- UDMA és PIO 4 Mode
- Flash EEPROM
- 2 USB, 1 IR, 2 soros, 1 párhuzamos, 2 PS2 csatlakozó
- ACPI, YEAR2000 és PC98 szabványnak megfelelő



Csúcsminőségű amerikai alaplapok 2 év garanciával.

SVED OK

Hivatalos TYAN disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

2 év garancia

GAMELAND PC CD SHOP

Itt a HÚSVÉT!

Legalábbis hamarosan, ezért már most elkezdjük akciónkat!

Március 1-től Húsvétig 25% engedmény a tagsági árából!

A tagságit váltók sorsoláson vesznek részt, melyen értékes ajándékokat nyerhetnek!

Nagyon sok CD már most FÉLÁRON!!!

Figyeld a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n minden hónap 3. szerdáján!!!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és aktuális árlistánkat!!!

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36 - Az erzsébeti Csillben
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00, SZ-V: 10.00-18.00
1078 Budapest, Erzsébet krt. 21. Tel.: 06-20 441-564 - A Wesselényi u.-i 4-6 megállónál
Nyitvatartás: H-P: 10.00-18.00, SZ: 10.00-13.00

Armored Fist II

A REPÜLŐ CSIGA EGYENESEN ÁLLÓ TORONNYAL

A játék egy tankszimulátor, ami első hallásra óriási röhögést váltott ki belőlem. Nem tudtam elhinni, hogy emberek élvezik azt, hogy egy olyan járművel kell lassan cammogni, amely nagy, otromba, és ráadásul még randa is. Ezen felül ugyanilyen megjelenésű társaival találkozva el kell pusztítaniuk egymást. Egy autóversenyben jó, hogy gyorsnak kell lenni, egy repülős ilyen izében pedig az, hogy elvileg a levegőben mászkálunk. De itt? Mi a jó abban, hogy a hegyek, dombok, házak, stb. között flangálva lövöldözzük az ellenséget? Ráadásul én KÉK színnel vagyok jelölve, az ellenség pedig PIROSsal. Magyarul saját magamat kell irtanom. Ez nekem nem igazán tetszik. Na mindegy, azért elkezdtem vele játszani.

Egészen hamar meg lehetett szokni a rengeteg funkciógombot, pedig a billentyűzet közel 3/4 részét használni kell. Igaz, az egérrel is lehet egy-két dolgot csinálni, de a játék hevében eléggé zavaró az egyik kezemmel jobbra-balra kapkodni a ciniért, miközben az ellenség kíméletlenül durrogtat rám - bár ez inkább úgy hangzik, mintha egy üres bádogdobozba dobálnának kavicsokat.

A sebesség is kész röhej. Maximumon is olyan tempóban haladok, mint egy döglött csiga lassított felvételben. És a tereptárgyakon való közlekedés? Egy 90°-os dőlésszögű hegyre simán fölugrik a gép, ám egy kis dombocska néha nagyobb nehézségeket okozhat, egy ripityára lőtt dzsip pedig legyőzhetetlen akadályt állíthat elénk. De ha mégis sikerült valahová fölkapaszkodnunk, készüljünk fel a lefelé vezető zuhanó-repülésre, mely egy repülőgépszimulátorba is beillene.

Következő problémáim a célzásnál adódtak. Először a toronyirányító gombokkal próbáltam befogni az ellenséget, több-kevesebb sikerrel. Sőt, ha már lelőttem valakit, volt olyan, hogy ugyanazt a tankot, teherautót vagy dzsipet még 3-4-szer sikeresen célba vettem, mivel a már felrobbantott dolgok annyira minimálisan mutatják halott mivoltukat, hogy nyugodt lélekkel újra tüzet nyitottam rájuk. Hát nem tök jó? Erre természetesen a lőszereim felét elpazaroltam. Aztán jobban szemügyre véve a játékhoz mellékelt billentyűzetkiosztást, észrevettem, hogy egész praktikus lehet avval a gombbal célba venni az ellenséget, mely a Lock/Lase feliratot viseli.

Az első pályákon ennél többet nem is kellett csinálni, s később is csak annyit változott a helyzet, hogy mivel arra kellett várni, hogy betöltsön a különböző fegyvereim egyike, addig vagy ügyesen kellett helyezkedni, vagy bye-bye! Tök jó! Azért ahhoz már szükség van egy kis ügyességre, hogy csapatunk túlélje azt, amikor négyen állunk X alakzatban valahol, s körülöttünk ezer ellenség vár arra, hogy megpusztuljunk, ezért ráadásul tesznek is valamit (lőnek mint a vadbarmok.)

Ezerféle helyről irányíthatjuk egységeinket, kintről, kintebbről, még kintebbről, esetleg bentről vagy még bentebbről. Na, ezt most jól elmondtam. Tehát lehetünk parancsnokok, lövészek, vezetők, esetleg kintről kísérhetjük figyelemmel az útvonalat térképről, vagy élőben. Sajnos pontosan célozni igazán csak a lövészkabinból tudunk, bár máshonnan is megpróbálkozhatunk vele, legfeljebb nem sikerül. Ha viszont idő előtt elfogynak a nagyobb lőszereink, akkor kerülünk csak igazán sz... szlamasztikába. Marad a géppuska. Igaz, evvel is egészen jól ki lehet csinálni kisebb dzsipeket, teherautókat, radart, vagy még épületeket is. De amikor lő ránk egy ellenséges tank, akkor nem sokat érünk a ratatatatatata-szerű pisztolyocskánkkal.

Ezidáig nem sok pozitívumot írtam a játékról, de a felsoroltak ellenére a véleményem mégis az, hogy érdemes vele foglalkozni. Összességében véve egy szórakoztató akciójátékról van szó, egy ilyentől pedig senki nem azt várja el, hogy teljes élethűséget nyújtson. Ami pedig a legjobban tetszett, az a játékhoz mellékelt, a billentyűzet köré tehető papírdarab, amire a játékban használatos főbb gombok funkcióját írták.

Piros & Bird

INFO

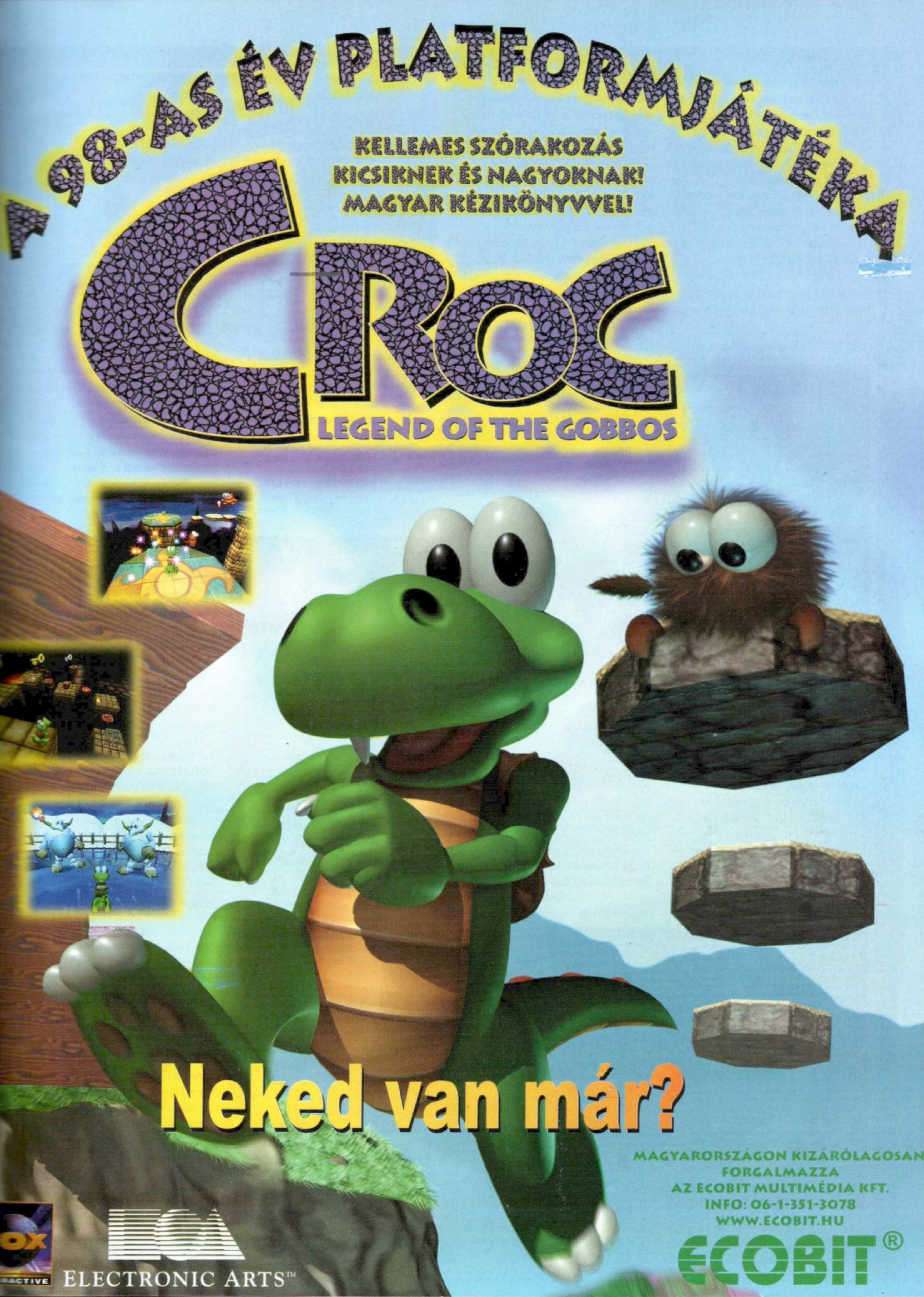
- NOVALOGIC
- NOVALOGIC
- SZIMULÁTOR

MMX Multi Media eXtension

- P120
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- ARMORED FIRST
- IM1A2 ABRAMS

87%


A '98-AS ÉV PLATFORMJÁTÉKA
KELLEMES SZÓRAKOZÁS
KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK!
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
Neked van már?
MAGYARORSZÁGON KIZÁRÓLAGOSAN
FORGALMAZZA
AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.
INFO: 06-1-351-3078
WWW.ECOBIT.HU
ECOBIT®
ELECTRONIC ARTS™

A minap hallottam egy meglepő történetet, ami rávilágított arra, hogy 3D oldalak ide vagy oda, bizony a mai napig van aki nem nagyon tud különbséget tenni a 3Dfx és a Riva között. A képletes ködből kibontakoznak a szereplők, két fiatal srác akik Rivás kártya után érdeklődnek, illetve a helyzet "magaslatán álló" eladó az egyik számítástechnikai boltban.

- Rivás kártya, várjunk csak, Ti biztos a 3Dfx-re gondoltok az nagy divat manapság, hogy is hívják: Monster. Csak most épp nincs, gyertek vissza a jövő héten.

A tragikomikus kis bevezető után vessük bele magunkat a januári hónap termésébe, először is a software piacon. Örvendetes, hogy a karácsonyi játékdömping közepedte megjelent két olyan program is, ami szinte bármely 3D kártya tulajdonosnak boldog perceket szerezhet. Az egyik a Tomb Raider2, a másik a Wing Commander 5. Érdemes kiemelni őket mint jó példa, hiszen elsőként kaptak olyan setup-ot a programhoz, ami alapból felismeri és támogatja az ismertebb 3D gyorsítókat mint a 3Dfx, a Riva, az ATI Rage Pro vagy a Rendition V2200. Utóbbi állítólag elég jól "pörög" pl. a Quake2-vel, egyetlen bajom, hogy a lapzártáig nem értek ide a **Thriller 3D** szállítmányok, így csak a következő számban tudunk többet mondani róla. (Persze azon felül, hogy lesz belőle 8MB-os változat, ahol az SGRAM-ok 125MHz-esek!!!)

Visszatérve a játékokhoz nagyon valószínűnek tűnik, hogy a közeljövőben megjelenő igényesebb programok szinte kivétel nélkül olyan setup-pal lesznek megáldva mint a WC5, így vége a sokak által problémásnak tűnő patch korszaknak. (Pedig milyen szép idők voltak:)).

Erről viszont az jut eszembe, hogy hiába a teljes körű támogatottság, ha a D3D driverek "iszonyatos" hibákat produkálnak a képernyőn. Kivételt ez alól talán csak a 3Dfx-es driverek képeznek, úgy látszik itt az idő megtette a magáét, és a közel egy éve megjelent Voodoo Graphics chip programozásával már nincs gond. Egyelőre úgy tűnik, a pontot a Microsoft fogja feltenni egy új, az Open GL-hez hasonlatos programnyelvvel, mely rövid időn belül szabvánnyá fog válni.

Jó hír a Riva 128 chipset-es kártya tulajdonosoknak, hogy itt az **Open GL beta driver**, ami már majdnem végleges. Némi +fps a Quake-nek, a Hexen2-nek, mindenképpen cseréljétek le a "régi" alpha2-est. (Szerintem a mostani CD mellékleten megtalálhatjátok, ha még sincs akkor letölthető a hc.gamer-ről, a gamez.pganet.com-ról.)

A kártyák terén egyelőre túl nagy változás nem történt, nagyon sokan kérdeztétek, hogy hol lehet **Pure 3D**-t (a Canopus Corp. által gyártott 6MB-os 3Dfx, mesze a legjobb minőségű Voodoos kártya, TV kimenettel) venni. Továbbra is csak azt tudom mondani, hogy Magyarországon egyelőre nem forgalmazza senki, Európán belül ha minden igaz a németországi Miro központ a hivatalos disztribútor. Talán a legegyszerűbb a Canopus site-on megrendelni, az ára 179$, erre jön még a szállítási költség ami a FEDEX esetén további 75$+Vám+ÁFA. Ennek az egyetlen előnye, hogy két nap alatt itt van, az összköltség egész pontosan 74eFT lesz. A kérdés csak az, hogy megéri-e a Voodoo2 árnyékában beruházni egy úgymond "elavult", ráadásul borsos árú kártyára.

A **Voodoo2**-esekről továbbra sincs sok hír, most, hogy "kipofozták" a bug-os modelleket minden gyártó nekifogott a saját kártyája előállításának. Bár tesztkártyák már fel-fel tűntek a világ különböző pontjain, mégis legkorábban március elejére ígérik az első dobozos Voodoo2-eseket. Természetesen ez az USA-ra vonatkozik, így biztos, hogy lesz egy kis idő amíg átér Európába. A Diamond kártyája állítólag március 6-án debütál, lesz belőle 6 illetve 8MB-os változat, 259 illetve 300$-os áron.

Eddig a legkifogástalanabbul működő Riva 128-as chippel ellátott kártya az STB Velocity 128 volt (A Magyarországon kaphatók között, természetesen). Egyedül azokat érhette meglepetés, akik a TV kimenet miatt választották ezt a kártyatípust, hiszen minden próbálkozásunk ami arra irányult, hogy a TV-n életre keljen pl. a G-Police, kivétel nélkül kudarcot vallott. Kis utánajárással kiderült, hogy tipikus problémáról van szó, az STB az a készülő új driverekkel kijavította a hibát, most már csak meg kell várni amíg felkerül a netre.

Azzal a jóleső érzéssel búcsúzom, hogy a következő 3D oldalak témája már most körvonalazódott, hiszen mindenképen beszámolunk a Thriller 3D-ről, sőt ha van egy kis szerencsénk, illetve a gyártók tartani tudják a megjelenési dátumokat, akkor akár az első Voodoo2 tapasztalatok is napvilágot láthatnak március végéig.

CtS
shoebaron@pganet.com

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10:30-18:30 óráig, Szombat: 10:30-13:00 óráig

Áraink nem diszkont, kártyás vagy tagi árak, csak

EGYSZERŰEN ALACSONYAK – MINDENKINEK!

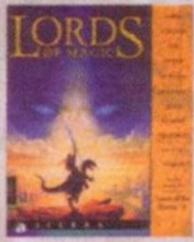
Számtalan eredeti, originál program 10-50% árkedvezménnyel! Minden héten újdonságok!

PC JÁTÉKPROGRAMOK

3 Koponya	AKCIÓ	4 950
7th Guest + 11th Hour		5 950
Actua Soccer 2		9 950
Age Of Empires		12 950
Andretti Racing		9 950
Armored Fist 2		10 950
Beasts&Bumpkins	AKCIÓ	5 950
Blade Runner		9 950
Blood		5 950
Broken Sword		5 950
Broken Sword 2	AKCIÓ	9 950
Carmageddon	AKCIÓ	8 950
Carmageddon Mission		5 950
Carmageddon+Mission		11 950
Champ. Manager 2 97/98		7 950
Chessmaster 5500		9 950
Chessmaster 4000 Turbo		4 950
Croc		JÖN!
Crusader		4 950
Daggerfall	AKCIÓ	3 450
Dark Colony		7 950
Dark Forces		4 950
Dark Omen		JÖN!
Dark Reign		9 950
Day Of Tentacle+S&M		5 950
Deadlock 2		JÖN!
Death Rally		4 950
Deathtrap Dungeon		JÖN!
Diablo		9 950
Diablo Mission: Hellfire		6 950
Dig		4 950
Discworld 2	AKCIÓ	5 950
Duke Nukem 3D		5 950
Dungeon Keeper		5 950
Dungeon Keeper Mission		5 950
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ	5 950
F1 Racing	AKCIÓ	9 950
F-22 (DID)	AKCIÓ	9 950
F-22 Lightning 2	AKCIÓ	4 950
Fantasy General		4 950
Fallout		JÖN!
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	5 950
FIFA Soccer 98		9 950
Fighting Force		JÖN!
Flight Simulator 98		13 950
Flight Unlimited		4 950
Flight Unlimited 2		9 950
Frogger		JÖN!
Gabriel Knight 2		5 950
Grand Theft Auto		11 950
Heavy Gear		8 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Hexen		4 950
Hexen 2		9 950
Hupikék Törpikék		5 950
iF-22 Raptor		10 950
Imperialism		9 950
Imperium Galactica	AKCIÓ	6 950
Incubation		8 950
Indiana Jones 3-4		5 950
Internat. Rally Champ.		7 950
I-War		9 950
Jedi Knight	AKCIÓ	9 950
Jedi Knight Mission		JÖN!
JSF - Joint Strike Fight.		10 950
Lands Of Lore 2	AKCIÓ	10 950
Lego Island		7 950
Little Big Adventure		4 950
Little Big Adv. 2	AKCIÓ	5 950
Lomax	AKCIÓ	4 950
Longbow 2	AKCIÓ	9 950
Lords Of Magic		11 950
Lords OT Realm Royal		10 950

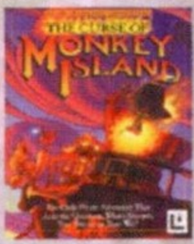


Lost Eden		4 950
M.A.X.		9 950
Manx TT Superbike		10 950
Men In Black		10 950
Mechwarrior 2 Double P		8 950
Megarace 2		4 950
Monkey Island 1-2		5 950
Monkey Island 3		10 950
Mortal Kombat 3		4 950
Mortal Kombat Trilogy		10 950
Moto Racer	AKCIÓ	7 950
Muppet Treasure Island		7 950
Myth: Fallen Lords		9 950
NBA Live 97	AKCIÓ	5 950
NBA Live 98		10 950
Need For Speed SE		4 950
Need For Speed 2 SE		7 950
NetStorm		9 950
NHL Hockey 97	AKCIÓ	5 950
NHL Hockey 98		10 950
Nuclear Strike		10 950
Oddworld: Abe's Odys.		10 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Panzer General 2		10 950
Perfect Assassin		9 950
Pirates Gold		4 950
Power Chess 98		10 950
Psycho Pinball		4 950
Quake		5 950
Quake 2		9 950

Railroad Tycoon Deluxe		4 950
Rally Bajnokság		4 950
Rebel Assault 2		5 950
Red Alert Special Pack		10 950
Red Alert: Counterstrike		4 950
Red Alert: Aftermath		5 950
Red Baron 2		11 950
Resident Evil	AKCIÓ	9 950
Riven - Myst 2		11 950
Road Rash		4 950
Sam & Max + DOTT		5 950
Screamer		4 950
Screamer Rally		9 950
Sensible World of Soccer		4 950
Settlers 2 GOLD		9 950
Seven Kingdoms		10 950
Sierra Pro Pilot		JÖN!
Sim Copter	AKCIÓ	5 950
Sim City 3000		JÖN!
Shadows Of The Empire		10 950
Shanghai Dynasty		JÖN!



Sherlock H.: Rose Tatoo		4 950
Sonic 3D		9 950
Speedboat Attack		8 950
Starcraft		JÖN!
Star Trek: Final Unity		4 950
Steel Panthers 3		10 950
Super Bubsy	AKCIÓ	4 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Syndicate Plus		4 950
Syndicate Wars		5 950
System Shock		4 950
Test Drive 4		9 950
Theme Hospital	AKCIÓ	6 950
Theme Park		4 950
TIE Fighter Collector		4 950
Tilt		4 950
Time Commando		4 950
TOCA Touring Car	AKCIÓ	9 950
Tomb Raider 2	AKCIÓ	8 950
Tom Clancy SSN	AKCIÓ	5 950
Top Gun		4 950
Total Annihilation		10 950
Touche (magyar)	AKCIÓ	4 950
Transport Tycoon		4 950
Tunnel B1		5 950
Turok	AKCIÓ	7 950
UFO		4 950
UFO 2: X-COM		4 950
Ultima 8		4 950

Ultima Collection		JÖN!
Ultima Online		11 950
US Navy Fighters		4 950
Virtua Cop 2		11 950
Warcraft 2 Deluxe		10 950
WarGods	AKCIÓ	5 950
Warhammer		4 950
Warhammer 40.000		10 950
Warlords 3		10 950
Waterworld		9 950
Warwind 2		9 950
Wing Commander 3		4 950
Wing Commander 5: Prophecy		9 950
Worms 2		8 950
Worms United		4 950
X-Wing vs TIE F.	AKCIÓ	9 950
X-Wing vs TIE F. Mission Balance Of Power		5 950
Z		5 950
Zork: Nemesis		4 950
Zork: Grand Inquisitor		10 950

JÁTÉKCSOMAGOK

Gamer's Jackpot	AKCIÓ	7 950
30 teljes játék 14 CD-n: Dragon's Lair, Buried In Time, Mini Golf, Hardball 3, Trump Castle 3, Flight Unlimited, FX Fighter, Druid, Jagged Alliance, SVGA Harrier, Grandmaster Chess ...		
Gold Games 2		9 950
24 teljes siker játék		
Heroes Compendium		10 950
Heroes Of Might&Magic 1+2+Mission		
MegaPak 7		10 950
3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars, Heroes Of M&M, Missionforce, Road Rash, US Navy		
MegaPak 8		9 950
Atari, Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000		
Ultimate Family Coll.		6 950
4 db Maxis játék: Sim City 2000, Sim Town, Marty, Pinball 95		

NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...

Angol-Magyar Hangossz.	7 950
Hatnyelvű Európa Szótár	3 950
Langmaster Angol Nyelvoktató:	
– Kurzus	4 950
– Pakk (4 kurzus)	9 950
– Csomag (pakk+szótár)	17 450
– Értelmező szótár	12 450
Német-Magyar Hangossz.	7 950
Nyelvész 1 Ang.-Ném.	6 950
Nyelvész 2 Ang.-Ném.	6 950
Nyelvész 1 Olasz	6 950
Állatkert	6 950
Brehm: Állatok világa	8 950
Computer Kalauz	6 950
Csodálatos Univerzum	6 950
Honfoglalás	4 950
Kémia Kalauz	6 950
Matematika Kalauz	6 950
Micsoda sorozat	4 950
New Beat Zeneszerk.	6 950
Tolnai Világtörténelem	9 950
Verstár	9 950

Áraink az áfát tartalmazzák és indokolt esetben változhatnak

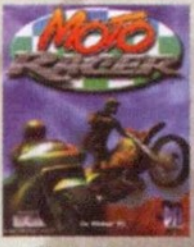
Akcióink a készlet erejéig érvényesek

Dungeon Keeper
5 950,-

F-22 Lightning 2
4 950,-

FIFA Soccer 97
5 950,-

Little Big Adv. 2.
5 950,-



Moto Racer
7 950,-

NBA Live 97
5 950,-

Need For Sp. 2 SE
7 950,-

Theme Hospital
6 950,-

Az internetes játéksite:
VEGA
www.vegaonline.com
A DataNet támogatásával
Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemok, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!

Kedvező feltételekkel viszonteladók jelentkezését várjuk a 06-30-925-735 telefonszámon!

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Vidékre és Budapestre extra gyors csomagküldés! Rendeld meg telefonon (361-4061), hogy másnap már játszhass vele!

I-War

Mint a nagyok

Az űrhajószimulátorok piacán mind a mai napig két nagy szoftvergyártó cég, a LucasArts és az Origin osztozik. A Wing Commander és X-Wing sorozatokat megjelenésük óta még senkinek sem sikerült túlszárnyalni, s így a két program között kialakult egy már hosszú évek óta folyó konkurenciaharc. Persze mindkét oldalnak megvannak a drukkerei és ellendrukkerei, akik egyet s mást ki nem állhatnak „ellenfelük" kedvenc programjában, de néha azért beismerően megjegyzik, hogy ez és ez tényleg jól néz ki benne. Szóval mit tennénk, ha szeretnénk egy, mindkét táborban egyaránt befutó programot készíteni? Nagyon egyszerű: ezeket a két fél által elismert jó tulajdonságokat ötvöznénk, máshol még sohasem látott újításokkal.

Pontosan így tett a Particle Systems fejlesztőcsapat Infinity War (I-War) című programjuk megalkotásánál. A fejlesztőkről nem árt tudni egyébként, hogy ízig-vérig X-Wing, valamint Tie Fighter rajongók és már több kiemelkedő színvonalú szimulátor programozásában vállaltak szerepet - ilyen volt például a SubWar 2050.

Mint a már fentebb említett programokban, az I-War-ban is igen fontos szerepet játszik a történet, melyet a Wing Commanderek-hez hasonlóan nagy részben mi alakítunk. Röviden összefoglalva annyiról lenne ez esetben szó, hogy a Föld túlnépesedése következtében felélte erőforrásainak jelentős részét. Ezen erőforrások utáni egyre növekvő, egyre telhetetlenebb vágy kitolta az űr határait, s új technológiák felhasználásával az emberek képessé váltak a saját és más csillagrendszerek felderítésére. Ahogy a régmúltban, most is kolóniák létesültek az újonnan meghódított területeken, akik az erőforrások kitermelésének ütemét voltak hivatottak ellenőrizni. Ahogy mondani szokták a történelem megismétli magát, mely teljes mértékben igaz ebben az esetben is, mivel kis idő elteltével a kolóniák öntudatukra ébredtek és függetlenné akartak válni az őket kizsákmányoló Földtől. (A kerettörténet sokban hasonlít a Wing Commander négy történetéhez, ahol ugyan ilyen problémákkal küzdöttek a Border Worlds függetlenségre vágyó polgárai, valamint a program vége felé ugyan úgy találkozhatunk egy magas pozíciójú „árulóval"...)

A program felépítése elég egyszerű, az installálás és a renderelt, több mint tizenöt percig tartó intro végignézése után rögtön a főmenüben találjuk magunkat. Itt két érdemleges opció tárul elénk, a Credits és az Options mellett: az

Galéria

A képek minőségét tekintve felülmúlja az X-Wing-et, már csak a szimuláción kell egy kicsit javítani.

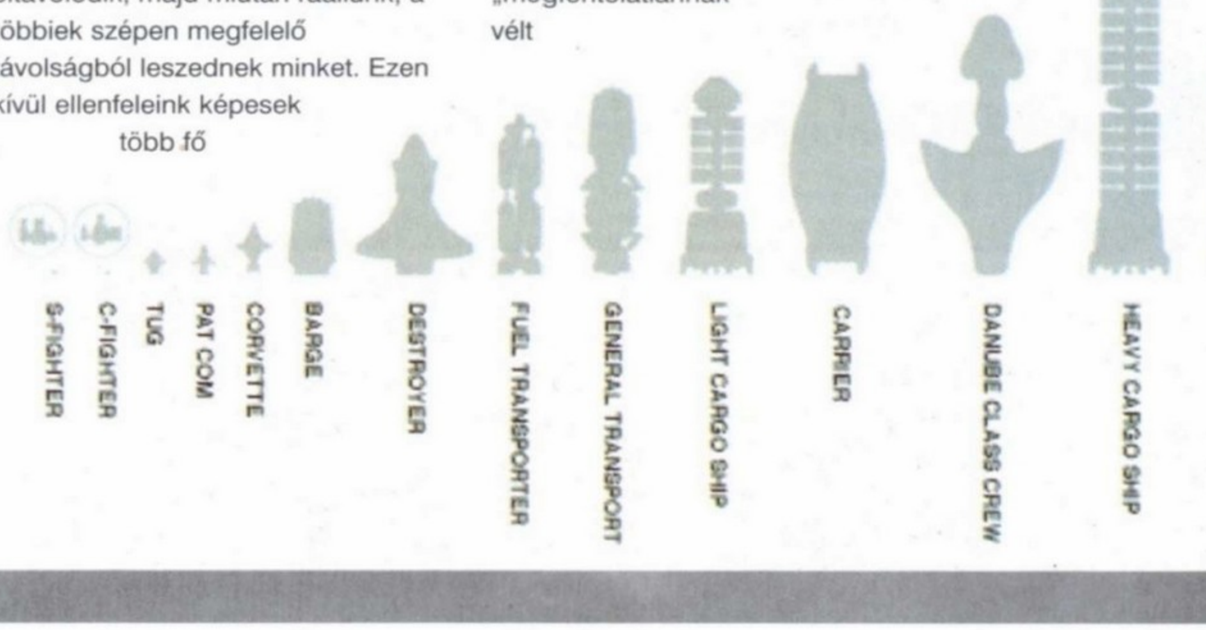
Instant Action és a Carrier. Az Instant Action-t választva rögtön a harc kellős közepén találjuk magunkat. A kézikönyv szerint itt bizonyíthatjuk tudásunkat! Természetesen én rögtön ezzel kezdtem, figyelembe se véve a sorok folytatását, miszerint kezdőknek igencsak nem ajánlott! Büszkén verve mellem, miszerint a Wing Commander sem okozott nagy problémákat és egyébként is, akkora NAGY különbség meg úgysem lehet a két program között, belevetettem magam. Tévedtem! Méghozzá elég nagyot, hiszen körülbelül tizenöt másodpercig tartott életem első repülése a Drednaught-tal - nevezzük nevén a gyereket: egyszerűen lealáztak.

Az első „látványos" különbség a két fentebb említett programhoz képest hajónk repülési tulajdonságaiban rejlett, ugyanis a programozók készítettek egy, a fizika törvényeit teljes mértékben megtartó repülési modellt egy tízezer tonna súlyú, körülbelül százötven méter hosszú, nehézfegyverekkel ellátott űrhajóról. Ennek megfelelően hajónk mozgása, viselkedése maximális mértékig élethűre sikeredett. Egy gyors példán illusztrálnám a lényeget: ha nagy sebességgel egyenes irányban haladunk előre, majd hirtelen megrántjuk a joy-t, akkor hajónk - az X-Wing-ben megszokottakkal ellentétben - az eredeti menetirányba sodródik(!) tovább, s csak kis idő elteltével veszi fel új haladási irányát. Ennek köszönhetően a hajó irányítása kellőképp nehézre sikerült, legalább három nap intenzív repülés szükségeltetik ahhoz, hogy hozzászokjon az ember - ellenben ha már rendesen megtanultuk irányítani, akkor a nálunk kisebb hajók könnyű prédákká válnak a későbbiekben! Az űrharcokban néha egész jól jön az irányítás furcsaságából eredő kis bénázás, mivel ellenfelünk csak nehezen tudja követni az általunk elkövetett, nyaktörő manővereket, s így kis lélegzetvételnyi előnyre tehetünk szert. Az irányítást már a példának felhozott programból jól ismert módon át lehet állítani, hogy a hajó bedőljön vagy forduljon a „kanyarokban", illetve ha joystick-unk rendelkezik úgynevezett hat switch-csel, akkor ezt is be lehet a program által felkínált lehetőségek szerint programozni. /Szerencsém volt az I-War-t a Logitech Wingman Extreme Digital joy-ával tesztelni, mely teljesen korrektül kezelte annak mind a hat gombját(!), a hat switch-et és a throttle controller-t is. /

Kiemelkedő dolognak számít még a számítógép által irányított ellenfelek mesterséges intelligenciájának színvonala. Piszok módon mind egyszerre támad ránk – egységben az erő alapon -, sokszor a csali taktika tipikus esetét bevetve, ahol az egyik hajó a többitől lassan eltávolodik, majd miután ráállunk, a többiek szépen megfelelő távolságból leszednek minket. Ezen kívül ellenfeleink képesek több fő célra „összpontosítani" amellett, hogy épp velünk csatáznak. Ez is ékesen bizonyítja a mesterséges intelligencia fejlettségét, de sajnos csak az ellenfél oldalán. Ugyanis wingman-jeink egyszerűen kifejezve: buták. Sokszor egymást kezdik el támadni, egy véletlen félrement lövés, vagy koccanás után. Ilyenkor szinte természetes, hogy ellenfeleink egyből eldöntik a vitát, minek eredményeként új társak után nézhetünk. (Ezek mellett szeretném még megemlíteni a program folyamán dokkoláskor bekövetkezett „katasztrófákat" is, melyek nagyon kicsi, kb. egy-másfél százalékát teszik ki a veszteségnek - nekem viszont egymás után rögtön háromszor összejött.)

Szintén nagy meglepetést okozott a hajó irányításának a rendszere is. Ugyan beígérték, hogy a programban nem csak mint pilóta vehetünk részt, de akkoriban ezt a „megfontolatlannak" vélt kijelentést senki sem vette komolyan. Csak amikor megérkezett a program végleges verziója, akkor lehetett látni, hogy a fiúk mégsem vicceltek.

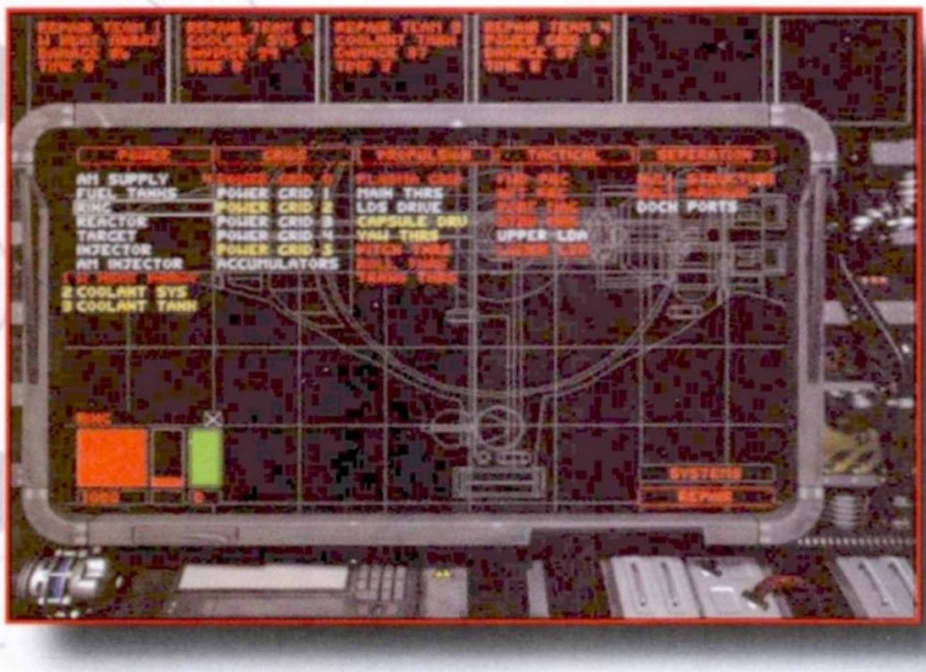
Rendelkezésünkre áll a navigátori poszton kívül a kapitányé, a fegyver operátoré, valamint a fedélzeti mérnöké. Minden kétséget kizáróan a legtöbb időt a navigátori székben fogjuk eltölteni, ahol a hajó „kormányzásán" kívül a fegyverek kezelésére is lehetőségünk nyílik. Fegyver operátorként hozzáférhetünk az összes fedélzeten hordozott fegyverhez, melyekkel bármikor tüzet nyithatunk kiválasztott célpontunkra. Hajónkat ebben az esetben külső nézetből látjuk egy monitoron, s ily módon lehetőségünk nyílik a körülöttünk lévő terület belátására háromszázhatvan fokban. Következő munkaállomás a fedélzeti mérnöké, ahol a hajónkat ért károsodásokat tudjuk alaposabban megtekinteni. Természetesen nem csak ennyit tehetünk, hanem a sérült részek megjavítását négy team között oszthatjuk szét – a felső ellenőrző panelen



feltűntetett rendszerek kijavítása balról jobbra történik, ha mi nem avatkozunk bele akkor a hibákat a gép automatikusan beosztja egyik csapatnak. Végül a kapitány következik. Mindegyik küldetés elején itt, a kapitányi székben kezdünk, hiszen itt kapjuk meg az eligazítást, melyben minden részletre kitérően elmondják a teljesítendő feladatokat. (Ez az eligazítási rész is kísértetiesen hasonlít a Wing Commander utolsó két, most már három részében megszokotthoz: a küldetés lényegét egy wireframe, renderelt animációval mutatják be.)

A program érdekesebb részét a Carrier opció képviseli, ahol igen meglepő módon karrierbe kezdhetünk. Szolgálatainkat, mint a CVN-301 Dreadnaught ifjú kapitánya –és navigátora - kezdjük. Küldetéseink mindegyikét értékeli a számítógép, százalékos és pontozásos módszerrel egyaránt. A már teljesített küldetéseinket újrajátszhatjuk, evvel is javítva az azokban elért teljesítményünket. Ennek azért van jelentősége, mert ezen pontok, illetve százalékok alapján juthatunk újabb és újabb fegyverekhez a program folyamán - hihetetlen mértékben növelik túlélési esélyeinket ellenfeleinkkel szemben. Vannak olyan fontosabbnak nevezhető küldetések, melyek aktív részét képezik a történetnek és szereplésünknek, ezért ilyen helyeken megadatik lehetőségünk arra, hogy ne csak egyes küldetéseket játszhassunk újra, hanem akár ezektől folytatva az egész történetet újrakezdjük, így egy teljesen más történeti sorrendet kialakítva. Küldetéseink általában történetüket tekintve kapcsolódnak egymáshoz, de már az is előfordult, hogy csak az időrend kötött össze két egymás után következőt. Nem csak a kapott pontok miatt érdemes ám küldetéseinket jól teljesíteni, hanem azért is, mert az egyikben életben hagyott, elpusztítandó céllal, a későbbiekben újra találkozhatunk, de akkor már lehet, hogy nem lesz egyedül. (Gyakorlatban úgy működik(!) a dolog, hogy a meghagyott célpontok a következő küldetésekben erősítéssel az oldalukon tűnnek fel, kiirtásuk ez után pedig elég nehézzé válik).

Végére hagytam a grafikát, ami talán a legnagyobb erénye a programnak, mely minden gyorsítókártya nélkül fut 640x480-as felbontásban egy mezei Pentium 133-ason. (Argonaut BRender rendering-et kapcsoltak össze saját készítésű rutinokkal, s így érték el a kapott sebességet - még mondják, hogy nem lehet Win'95 alá gyors programokat csinálni). Sajnos csak 256 színű a szimulátorrész grafikája, de még így is ki lehet venni az Indie hajók graffitis testét. (Bár ígértek egy 3Dfx-es patch-et a programhoz, amit mindenki letölthetne a net-ről, de eddig még nem találkoztam vele). Szintén gyönyörűek az átvezető animációk, melyeket nem csak teljesített küldetések végén, hanem alattuk is lehet látni. A neten volt egy kis vita róla, hogy vajon mivel csinálták a renderelt részeket: Lightwave-vel, vagy pedig 3D Studio-val. Sokan mondták, hogy ilyen minőségű karakteranimációt még sehol sem láttak - többek közt a Babylon 5 című sorozat grafikai munkáinak vezetője, aki azt mondta, hogy azonnal felvenné a készítőket. A készítők azért választották ezt az animációs megoldást, mert a kamera az összes video alatt mozgásban van, amit nem tudtak volna a Blue box technikával megoldani.



Bár nem mondhatom igazán el magamról, hogy valami nagy űrszimulátor rajongó lennék - szívesebben maradok a sztratoszférán belül repkedéseim alkalmával -, mégis igen élménydús heteket nyújtott az I-War. Profi kidolgozás, profi játékmenet, az egész program egyszerűen tökéletes. Semmi negatívumot nem tudok a programmal szemben felhozni, csak azt, hogy a nehézségét nem lehet állítani és ezért a vége felé tele van olyan küldetésekkel, amiket csak huszadszori próbálkozásra lehet megcsinálni.

Tatcom

INFO

- OCEAN
- PARTICLE SYSTEMS
- SZIMULÁTOR

- P90
- 60 MB HD
- 16MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- WING COMMANDER
- X-WING VS. TIE FIGHTER

95

92%

VIRTUAL WORLD CD-ROM

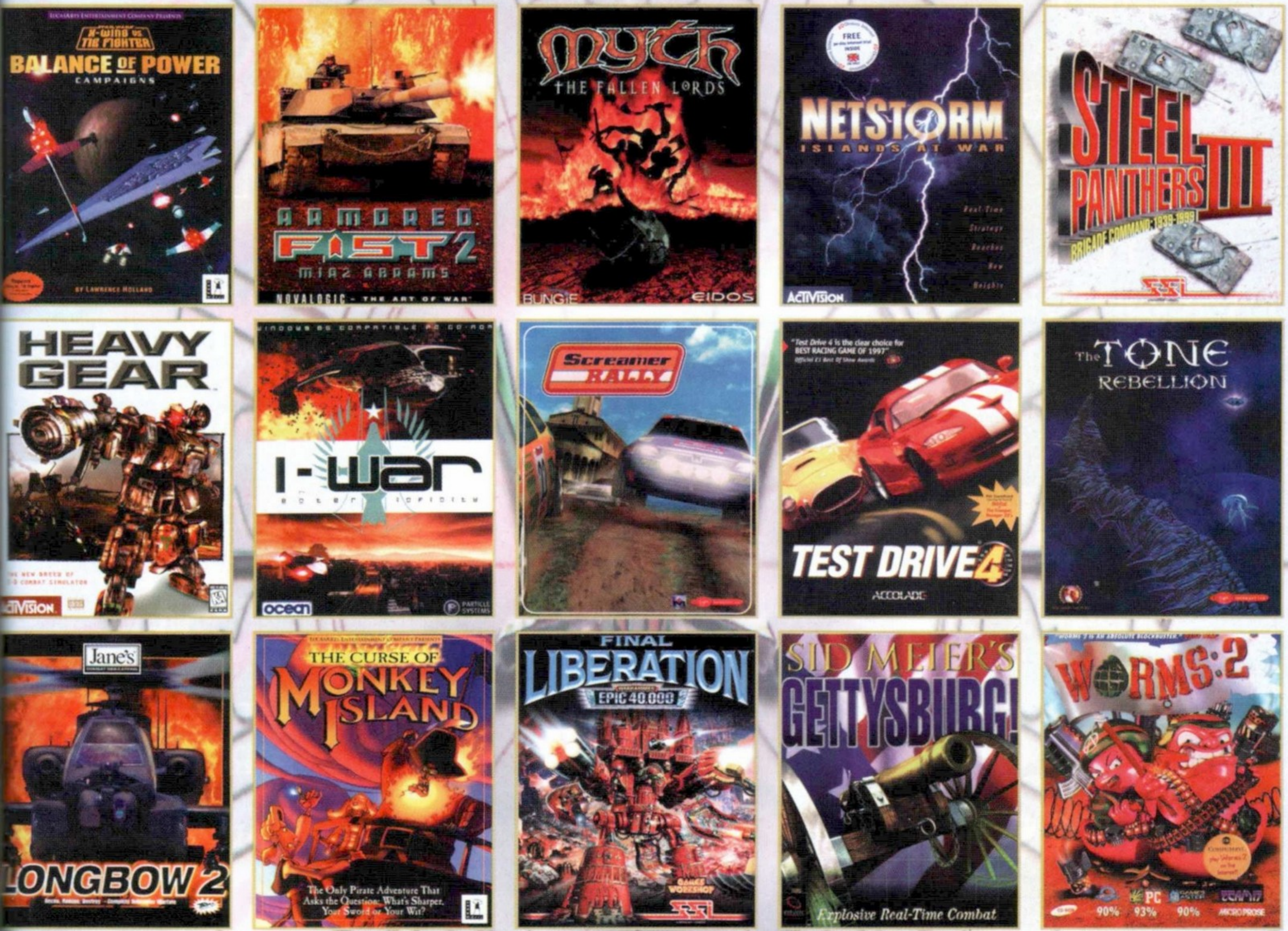
ISMÉT ÓRIÁSI AKCIÓ!

TALÁN MÁR MEGSZOKHATTÁTOK, HOGY SZINTE MINDEN HÓNAPBAN VALAMILYEN KÜLÖNLEGES AKCIÓVAL KEDVESKEDÜNK VÁSÁRLÓINKNAK. ÍGY LESZ EZ MOST IS, VAGYIS MÁRCIUS 1. ÉS 31. KÖZÖTT MINDENKI AZ

EGYET FIZET, KETTŐT KAP!!!

AKCIÓ RÉSZESE LEHET.

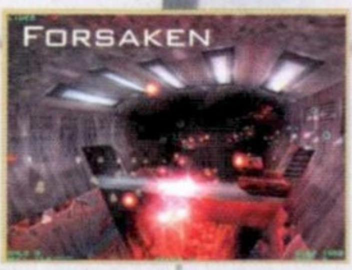
TEHÁT, HA VALAKI MÁRCIUSBAN AZ ALÁBBI CD-ROM-OKBÓL VÁSÁROL,



...AKKOR A KÖVETKEZŐ AJÁNDÉK PROGRAMOKBÓL VÁLOGATHAT: EARTHSIEGE 2, SCREAMER, Z, SHADOW OVER RIVA, PANZER GENERAL, HIND, BROKEN SWORD, TOONSTRUCK, KINGS QUEST VII, ORION BURGER, VIRTUA FIGHTER, STAR GENERAL, WARWIND, BERMUDA SYNDROME, AIR POWER, TILT!, KNIGHT'S CHASE, CHAOS CONTROL, APACHE LONGBOW, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, SOLAR CRUSADE, ACTION SOCCER, AGE OF RIFLES, A4 NETWORKS.

NE HAGYD KI EZT A REMEK LEHETŐSÉGET!

...ÉS NEMSOKÁRA BOLTJAINKBAN:



ALFA CD
1148 BP, ŐRS VEZÉR TÉR 23. ÜZLET
TEL: 06-20 724-717

ÁTRIUM MOZI 1024 BP, MARGIT KRT. 55.
TEL: 316-0186

ÚJLAKI ÜZLETHÁZ I.EM.
1036 BUDAPEST, BÉCSI ÚT 34-36.
TEL: 250-5200/122

ÚJPESTI ÁRUHÁZ 1041 BP, ISTVÁN U. 10.
TEL: 169-5155/61

A MEGJELENÉSEKRŐL ÉRDEKLŐDJ AZ ÜZLETEKBEN, VAGY A WWW.VIRTUAL.HU-N.

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, RÉSZLETES TÁJÉKOZTATÓNKAT TELEFONON, LEVÉLBEN, VAGY SZEMÉLYESEN.

A LEGFANTASZTIKUSABB GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK

TÖBB SZÁZ SZENZÁCIÓS KÉP
A FANTASY LEGNAGYOBB HAZAI MESTEREITŐL.

EMELJ MAGADNAK VARÁZSLÓ-TORNYOKAT, KÜLDD EL KALANDOZÓIDAT KÜLDETÉSEK MEGOLDÁSÁRA, INTRIKÁLJ ÉS CSATÁZZ! - LÉGY TE A **KIVÁLASZTOTT!**

A LEGNÉPSZERŰBB MAGYAR FANTASY SZEREPJÁTÉK, A **M.A.G.U.S.** IMMÁR KÁRTYAJÁTÉK FORMÁBAN IS MEGJELENT!

FEDEZD FEL A FANTÁZIA BIRODALMÁT! **YNEV VÁR!**

GYŰJTSD ÉS JÁTSZD!

ÚJRA KAPHATÓ!

E.G.S.

Rúna

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik márciusban, 80 oldalon, változatlan áron

VÉGRE MINDEN EGY LAPBAN!

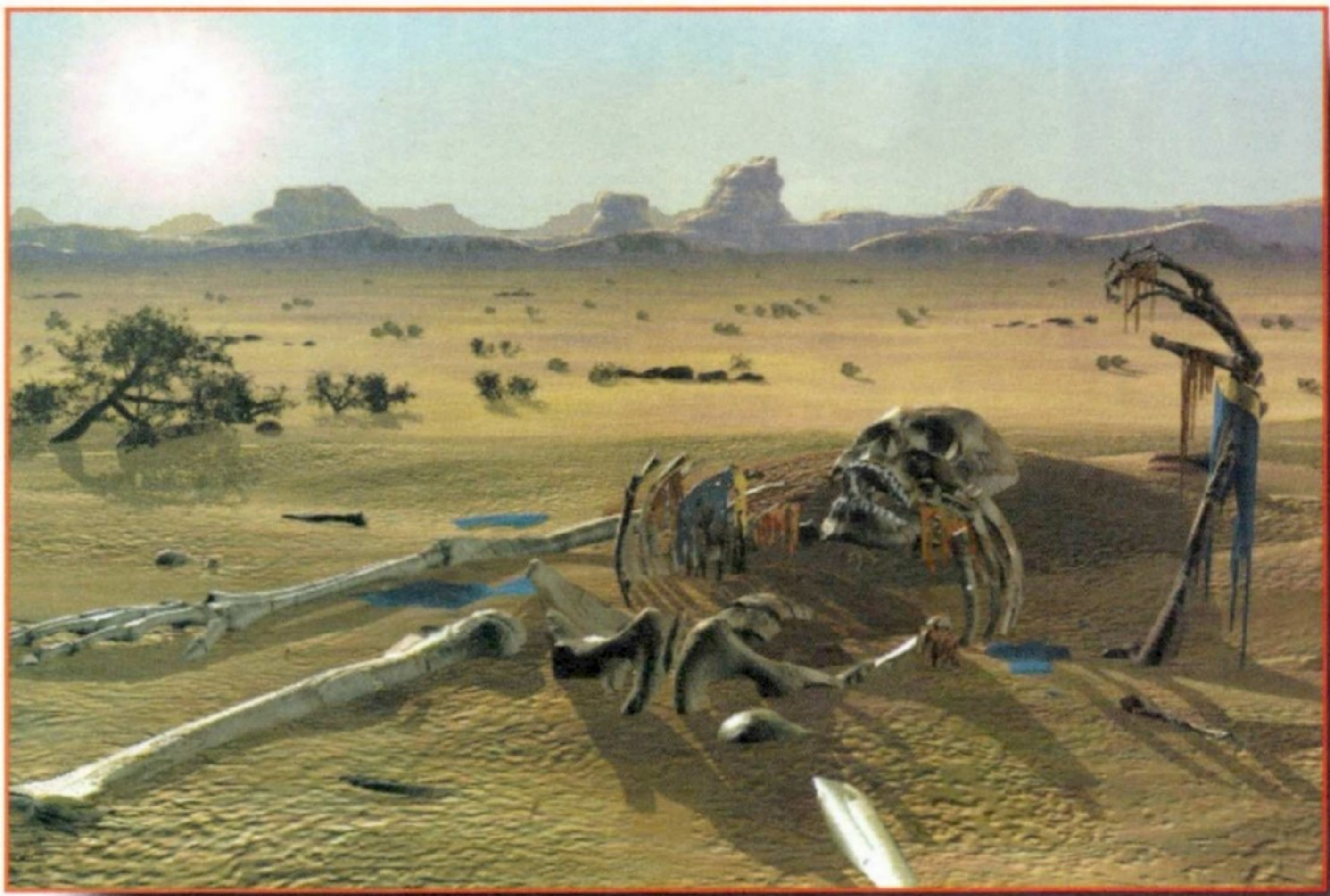
Fallout

Posztnukleáris Mad Max

Ez igen! Végre egy játék!

Manapság, a Man in Black-ek és Zombieville-ek korában ritka az olyan gyöngyszem, ami nem csak azt a célt szolgálja, hogy megszabadítsa az embereket a pénzüktől, hanem nyújt is azért valamit cserébe. Ebben a játékban minden megvan, amiről csak egy RPG rajongó álmodhat. Jó a történet, kiemelkedően ötletes a karaktergenerálás és a fejlődés, és nagyszerűen el van találva a nehézségi fok is, ami lehet viszonylag egyszerű, de akár még egy profinak is rendesen megdolgoztathatja az agytekervényeit.

És ezt nem holmi nehézségi szint kapcsolóval oldották meg (bár olyan is van benne), hanem azzal, hogy ha tetszik csak a főfeladatra koncentrálsz - aminek fejtörőit viszonylag könnyen meg lehet fejteni -, de ha akarod, számtalan - nem szükségszerűen kisebb - küldetést is teljesíthetsz.



A karaktergenerálás

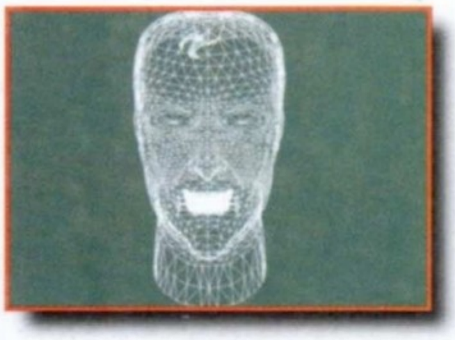
Azt kell hogy mondjam, az eddig általam látott RPG-k közül ez a játék közelíti meg legjobban a valódi szerepjátékokat. Köszönhető ez annak, hogy itt végre tényleg van valami értelme a tulajdonságoknak, nem csak az a lényeg, hogy mindenből a legjobbak legyünk. Ezt a következő módon oldották meg a készítők: a szokásos alaptulajdonságokon kívül (erő, ügyesség, stb.) vannak képzettségeink is, úgy mint pisztolyhasználat, pusztakezes harc, beszédkészség, szerencsejáték, zsebmetszés, zárnyitás, elsősegély és javítás, hogy csak a legfontosabbakat emeljem ki. Ilyenekkel már találkozhattunk más játékokban is, de igazi gyakorlati jelentőségük ezidáig még sosem volt. Eddig az volt a cél, hogy egy általánosan fejlett karaktert hozzunk létre, akinek ha nem elégséges egy tulajdonsága, megszívtuk, addig kell fejlesztenünk, míg elég ügyes nem lesz a továbbjutáshoz. Jelen esetben viszont egyáltalán nem erről van szó. Ebben a játékban lehet először igazi specializált karaktereket létrehozni, és eredményesen irányítani.

Lássunk egy példát. A főmutánsok vezetőjét megbízták, hogy őrizzen egy utat a víztisztító gépezethez, és ha egy ember be akar jutni oda, vezesse el a feletteséhez, vagy ölje meg, ha úgy jobban tetszik. Jack Butcher, a másfél mázsás díjbirkózó belép a folyosóra, odakocog a mutánshoz, és szó nélkül kiüti, míg az a pisztolyövénél kotorászik. Billy Flatter, a karizmatikus szépfiú ezzel szemben mosolyogva megáll a debella izomkolosszus előtt, és meggyőzi róla, hogy tulajdonképpen őt nyugodtan tovább lehet engedni, hiszen ő valójában szintén a mutánsokhoz tartozik, csak plasztikai műtéten esett át. Karen Prsznyica, a tolvaj pedig belopakodik az őr háta mögé, ellopja a fegyvereit, majd feldob egy érmét, hogy továbbmenjen-e, vagy előbb még hátba lője a szerencsétlen idiótát. Bármelyik megoldás tetszés szerint alkalmazható, ki-ki maga dönti el, melyik a hozzá leginkább közelálló.

Egyetlen negatívumot találtam csak: a zene nem valami kiemelkedő, de az igazat megvallva ez nem zavart engem a játék közben.

Galéria

Valahogy így képzelik a Fallout-ban a teremtést.



Természetesen egy kalandozó a tapasztalatszerzés arányában fejlődik is. Egy zöldfülű kezdő sokkal ügyetlenebb lehet bizonyos helyzetekben, mint egy sokat próbált veterán. A fejlődésnél is találkozhatunk meglepetésekkel. Ez módosítók, ún. perkek formájában jelenik meg. Ezek feladata, hogy bizonyos tapasztalati szint fölött új, speciális tulajdonságokkal ruházzanak föl egy karaktert. Ilyen lehet pl. a Fast Shot, melynek hatására eggyel kevesebb akciópontba kerül a fegyverhasználat, igaz mellékhatásként elveszítjük a célzott lövés lehetőségét, vagy a Mysterious Stranger, melynél egy ismeretlen - ki tudja milyen okokból kifolyólag - úgy dönt, hogy mostantól ő lesz az őrangyalod, és időnként a segítségedre siet a veszélyes helyzetekben.

Ezek mind olyan apró kis finomságok, melyek annyira feldobják ezt a játékot, hogy bár már hatszor végigjátszottam különféle szereplőkkel, de még mindig nem untam rá. Egyre újabb és újabb lehetőségeket próbálok ki, és ezek nagy része működik. Egyik alkalommal például szinte egyszer sem kellett fegyvert használnom. Vagy sikerült kidumálnom magam a bajból, vagy a társaim - mivel öt NPC-vel is társulhatunk - elintézték helyettem a piszkos munkát.

Véleményem szerint legpraktikusabb egy gyors és ügyes céllövőt indítani, hatalmas energiafegyverrel. Az egyik karakteremnél - Gifted perkkel kicsit megbadizva az alaptulajdonságait - 10-es agilityvel és a Fast shot tulajdonsággal el tudtam érni, hogy már a játék elején kettőt tudjon lőni körönként, később, mikor egy kováccsal csináltattam egy felturbózott sugárfegyvert, már hármat lüdözhettem, és kilencedik szinttől a Bonus rate of fire-ral ötöt. Ármost ha valakibe beleeresztek ötször 40 HP-nyi lövedéket, az azért nem túl gyakran kel föl a földről. A másodlagos tulajdonságok közül az energiafegyverekre és a zsebmetszésre való specializálódást ajánlom, valamint tetszés szerint a beszédet, a zárnyitást vagy a kereskedelmet.

A JÁTÉK

A XXI. század elején kitört harmadik világháború nukleáris pusztításai elől az emberek hatalmas, önellátó atombunkerekbe menekültek, melyek elvileg akár száz évig is biztonságos menedéket nyújthatnak lakóiknak. Ám még a legprecízebben megtervezett rendszerbe is csúszhat valami hiba. Jelen esetben ezt egy meghibásodott víztisztító chip okozza. Mivel kommunánk pótalkatrészek nélkül nem képes megjavítani a szerkezetet, minket küldenek el a megfelelő eszköz felkutatására.

SHADY SANDS

Az első település ami az utunkba akad, megközelítőleg tíz főt számlál, amire nagyon büszkék a lakói. Állítólag beadták már a kérvényt a főkormányzóságra, hogy nyilvánítsák metropolisszá lakhelyüket, de mivel a kézbesítő távollétében nem volt meg az ehhez szükséges létszám, elutasították indítványukat. Ráadásul még mindenféle nagyra nőtt skorpinyók is zaklatják őket, ami rendkívül rossz hatással van az általános morálra. Mint frissen termett kalandozónövendék-tanonc természetesen azonnal felajánljuk, hogy rovarirtást (vagy mik ezek a ronda izék) végzünk a környéken. Ehhez segítségül hívhatjuk megbízható kézifegyverünket, illetve a kevésbé forrófejűek megpróbálhatják felrobbantani az ízeltlábúak barlangjának bejáratát.

Persze ez még édeskevés a polgármesterré való kinevezésünkhöz, úgyhogy szabadítsuk ki a főnök elrabolt lányát a HMCS-k (gyengébbek kedvéért: Helyi Menő Csávók) alkalmi táborhelyéről. (Alkalmazandó taktika: bemegyünk, oszt széjjellőjük az összes bunyevác búráját, illetve meggyőzzük a vezérüket, hogy tulajdonképpen rettentő ronda egy liba az a... rettentő ronda

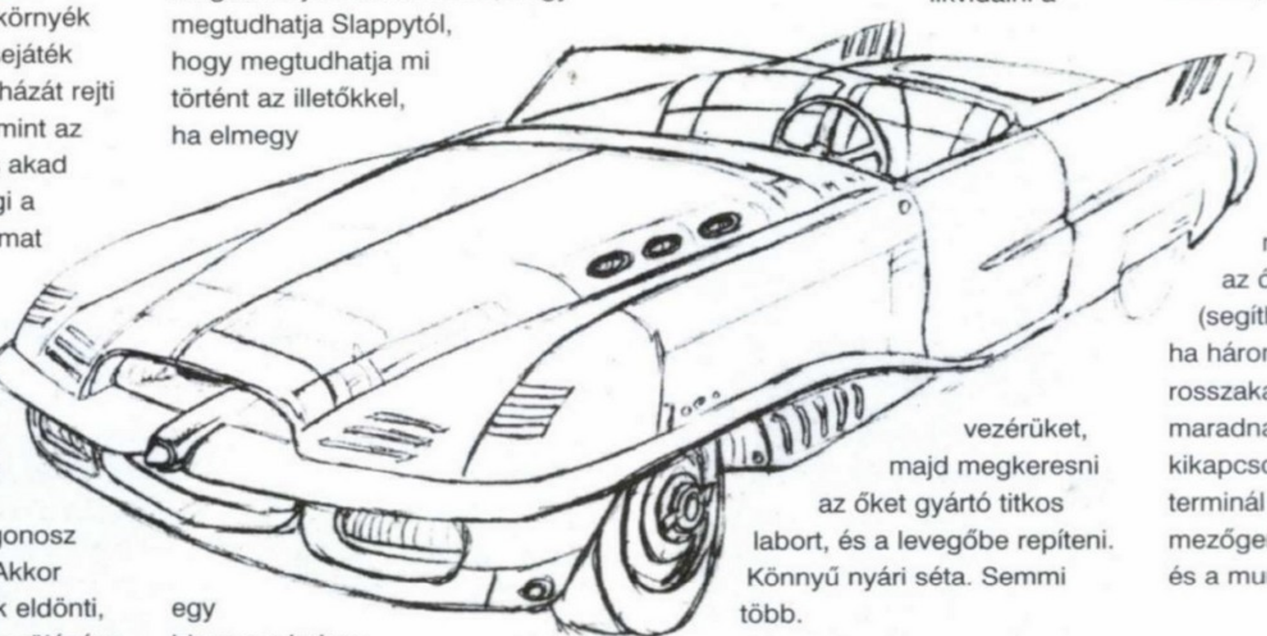
liba, és jobban jár, ha átpasszolja mondjuk 600 söröskupakért.)

Junktown

Ez a hangzatos név a környék kedvenc ABC-jét, szerencsejáték szalonját, és piros lámpás házát rejti magában. Természetesen mint az összes mókás helyen, itt is akad néhány nagyfiú, aki túllihegi a szerepét és nagyobb hatalmat akar magának, mint amennyire hitelesítve van. Ilyenkor aztán jön a seriff, bepöccen, és megbízza az első útjába akadó balekot (ez lennénk mi), hogy szerezzen bizonyítékot az aktuális főgonosz illegális tevékenységeiről. Akkor aztán az útjába akadt balek eldönti, hogy elfogadja-e a seriff megölésére szánt zsozsót, avagy jól nevelt, és kellőképpen gerinctelen kiscserkész módjára bemószerolja az NMI-t. Véleményem szerint mocskos dolog az árulkodás, no de mit lehet tenni... Végtére ezért is rendesen megfizetnek, ráadásul az egész játék folyamán nincs még egy ilyen birka, mint ez a seriff. Szerencsétlen idiótától bármikor el lehet lopni a pisztolyát, aztán eladni neki jó sok söröskupakért. (Igazán bevezethetnék nálunk is ezt a valutaformát. Mostanra már multimilliomos lehetnék.) Ráadásul még azért is megsimogatják a buksinkat, ha sikerül feloszlatnunk a Skulz nevű bandát egy nőtagjuk kiléptetésével.

The Hub

Ez a városka a kontinens kereskedő klánjainak ad menedéket a fosztogató bandák elől. Persze ez is csak viszonylagos biztonságot jelent, hiszen a Far Go Traders egyre-másra veszíti el karavánjait. Ám semmi gond, itt jön Bird, a szuperpasas, és máris megüti a rosszak fejét, de nagyon. Legalábbis azután, hogy megtudta Bethtől, hogy megtudhatja Old Haroldtól, hogy megtudhatja Slappytól, hogy megtudhatja mi történt az illetőkkel, ha elmegy egy bizonyos helyre a hegyek közé.



Aki még fejleszteni akarja besúgói tulajdonságát, az feldobhatja a zsaruknál Deckert, a mégazelőzőnélisgonoszabb gazembert. Meg aztán be lehet lépni a tolvajok céhébe is, ahol jó barátokra lelhetünk. Mellesleg ha a bulizgatás nem foglalja le száz százalékosan a drága idődnket, akár még a déli városrészen állomásozó vízműveket is megkérhetjük, hogy ne hagyják már szomjan halni a bunkerünk személyzetét. Persze ennek komoly ára van: két ruppó, meg annak a veszélye, hogy mindenféle rosszarcú egyedek rátalálnak lakhelyünkre, és fölöslegessé teszik a sok hercehurcát a víztisztító chipért.

Necropolis

Akkor már érdemesebb inkább ide ellátogatni, ahol végre rálelhetünk a hőn áhított elektronikai bizgentyűre. Persze nem nyomják csak úgy a kezünkbe, előbb át kell vergődni egy csatornarendszeren, ahol egy barátságos ghoul megkér, hogy ne vigyük el a cuccost, mielőtt megjavítanánk a csapjukat, mert ők sem akarnak kiszáradni. Hah! Igyanak Rumt! A kedvenc barátnőm úgyis kijelentette, hogy most már fogat mosni is csak azzal lesz hajlandó. Persze azóta már kijózanodott, és most fáj a feje. Ám ha mégis csőszerelő munkálatokra adnánk vénségünkre a fejünk, keressük meg a pótalkatrészt a csatornarendszerben, aztán installáljuk be a nagydarab böhöm mutánsokkal védett vízpumpába. Most már csak el kell lopnunk a chipet a radioaktív mutiktól, és mehetünk haza a békés szobácskánkba alukálni.

Reggelig, mivel akkor újabb küldetést kapunk. Nem lesz túl bonyolult, mindössze fel kell kutatnunk a főmutánsok táborhelyét, besétálni, kiirtani a személyzetet, likvidálni a vezérüket, majd megkeresni az őket gyártó titkos labort, és a levegőbe repíteni. Könnyű nyári séta. Semmi több.

Brotherhood of Steel

Ha esetleg túlságosan megerőltetőnek találnánk a feladatot, itt kaphatunk némi segítséget, amennyiben előbb elhozunk pár apróságot nekik egy atomrobbanás kráteréből, ahova egy belógó acélpóznára kötött kötélen tudunk leereszkedni. Persze nem árt előtte feltápolni egy kicsit sugárvédő tablettákkal, meg szétlőni az utunkba akadó, még alvó robotokat. Ezek után tárt karokkal fogadnak minket a testvériségben, sőt, ha még a haverjukat is megmentjük a Hubban, egy robosztus páncéllal is megdobnak. Végeztethetünk még magunkon pár kisebb plasztikai műtétet, amiktől megnőhet erőnk, ügyességünk vagy akár az intelligenciánk is (???). A vezérkar persze itt is kémkedésre buzdít minket, ám ez egyszer csak meg kell találnunk a mutánsok búvóhelyét, és máris küldik a katonáikat, hogy megreformálják a főmufti fejét golyószóróikkal.

Military Base

A gonoszok SZOT üdülője a feltérképezett zónák legészaknyugatibb csücskében található. Ide küldik nyaralni a veteránjaikat, illetve munkaköri betanításra az újoncokat. Feladatunk rendkívül egyszerű: bejutni az őrök riadóztatása nélkül (segíthet benne egy adóvevő, de ha három körön belül leőljük a rosszakat, akkor is csöndben maradnak), az energiafalak kikapcsolása egy megjavítandó terminál segítségével, illetve a mezőgenerátorok felrobbantásával, és a munkaerő lemészárlása.

Boneyard

Nevével ellentétben ez a helyszín nem a csontvázrendőrség fennhatósága alatt áll, hanem az ún. Szabályzók ragadták magukhoz a hatalmat. Teendők: szerezzünk fegyvereket a Blades csapatainak a Gunrunnerektől, miután

kipusztítottuk a táborhelyeik között garázdálkodó Deathclaw fészket, aztán hajrá! Hulljon a férgese. Ja, előtte még érdemes eljuttatni pár roncsot a Deathclaw-k területéről Miles-hoz, aki cserébe felbadizza kissé a páncélunkat, és megkéri Smittyt, a kovácsot, hogy ő is csináljon hasonlókat egy plazmapuskánkkal. Véleményem szerint ez utóbbit érdemes olyan hamar elvégezni a játékban, amennyire csak lehet, mert ennél gyorsabb fegyverünk nemigen lesz. A napi jótétemény után kérdezzük ki

Nichole-t a könyvtárból a Katedrális Titkáról, majd felszabadult mosollyal arcunkon induljunk meg az említett épület felé.

Cathedral

Ez végső megmérettetésünk színhelye, ahol is két dolgot tehetünk: leméészároljuk az őröket és eljutunk a Mesterhez, akit szétlövünk, vagy lopunk egy lila csuhát, s azt felöltve belógunk a Mesterhez, akit szétlövünk, vagy rábeszéljük Morpheust, hogy vigyen el a Mesterhez, akit szétlövünk. Ez ugyan három, de ez senkit ne zavarjon. Végezetül még megcsodálhatjuk, amint egy ragyogó gombafelhő kíséretében felatomrobban a bázis, mi pedig végre visszatérhetünk jó öreg bunkerunk zárkózott magányába újabb száz évre.

Egy kis komolykodás

Biztos mindenkinek megfordult már a fejében, micsoda pusztítást okozhat akár egyetlen atombomba is. Ám szerencsére (általában) az ember nem érzi át eléggé azt a hihetetlen erőt, amit egy ilyen viszonylag apró szerkezet képvisel. Nekem sem jutott eszembe, míg el nem olvastam a Fallout kézikönyvének elejét, amiben a robbanás hatásáról esik szó.

Megdöbbentőek voltak az adatok. A becsapódást követően a foton részecskék heves mozgásával felszabadul a bomba energiájának 70-80%-a, harmadfokú égési sérüléseket, ezáltal halált okozva. Az ezután érkező szuperszonikus légnyomás hullám - amit mielőbb lát meg az ember, mint a hangja eljutna hozzá - elsöpör mindent, ami az útjába kerül. A léghullámot a túlnyomási fázis követi, ami ahhoz hasonlít, mint mikor pár száz méter mélyen van valaki a víz alatt. (Néhány ezer méter mélységben már felrobbannánk.) De még csak ez után következik a negatív túlnyomás, amit a légüres térbe visszatörő levegő okoz. A következő fázisban az elektromos pusztítás okozta tüzek és meggyújtott roncsok lángtengerré változtatják a levegőt. Végezetül következnek a hosszú távú hatások, amik genetikai, illetve öröklődő hatásai a sugárzást követő negyven éven át mutatkozhatnak.

Elég ijesztő? Nem? Na, akkor beszéljünk csak a központról, a gombafelhőről. A fúzióból és maghasadásból keletkező hő azonnal 10 millió °C-ra növeli a környező hőmérsékletet. Ez a szuperforró légplazma annyi fényt bocsát ki magából, hogy fényesebbnek tűnik még a napnál is, és kilométerekről látható. A keletkező tűzgolyó gyors terjedésnek indul, másodpercenként párszáz méteres sebességgel. Körülbelül egy perc múlva a tűzgolyó több kilométeresre tágul, és eléggé lehűl, hogy ne sugározzon.

A környező hideg levegő

megpróbálja összehúzni a növekvő hullámot, ami lelassítja a felhő külső részét. Ettől az akadályozatlan belső

rész egy kicsivel gyorsabban terjed, mint a külső. Vákuumhatás lép fel, mikor a külső terület elfoglalja a belső terület által hátrahagyott légüres teret. Ennek a következménye a füstgyűrű.

A belső anyag a főáram következtében fokozatosan gombafelhővé terebélyesedik, míg a felhő részecskéinek ütközése és ionizációja villámokat gerjeszt a föld felé.

Az utolsó fázisokban egy megatonna erősségű robbanásnál a felhő elérheti a 100 km-es átmérőt és 40 km-es magasságot.

És ez még nem minden. Még nem esett szó az elektromagnetikus hullámok hatásáról, amik akár 1000 km távolságban is hazavághatnak elektromos berendezéseket, vagy hogy a legtöbbször hallottat említsem, sugárfertőzésről. Így néhány szóban elmondva az emberek egy része legfeljebb annyit érez át ebből az egész dologból, hogy Whoa! Ez aztán jó lenne a suli/munkahely/ellenségek „megszűntetésére", de próbáld csak magad a robbanás közepébe képzelni egyszerű, hétköznapi halandóként! Egyik pillanatban még mit sem sejtve sétálgatsz, aztán a következő pillanatban ezerszeres halált halva megszűnsz létezni. Azért így már kicsit más a helyzet, nem?

Nem is tudom, igazából miért írom ezt le ide. Végtére is csak pár érdekes adattal akartam szolgálni, de azt hiszem nem árt, ha a mai Szuperhős Gyilkológép Rambóktól hemzsegő világban néha megkérdezzük a kölyköktől, akik ilyen játékokkal játszanak, mit gondolsz, mit érez a másik oldal?

Bird

Info

● Interplay	■ Pentium 90	◆ Diablo
● Interplay	■ 30 MB HD	◆ Dark Sun
● RPG	■ 16 MB RAM	◆ Ultima 8
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB comp.	

95%

Seven Kingdoms

NÉPEK ÉS ISTENEIK HÁBORÚJA

Kezdhetném talán egy megható történettel arról, hogy egy király maroknyi csapatának élén valamilyen aprócska falu lakóinak segedelmével birodalmat kovácsol, de nem teszem. Már csak azért sem, mert a Seven Kingdoms-nak nincs története. Ez alkalommal nem is a sztori a fontos, hiszen ez nem kalandjáték, hanem klasszikus birodalomépítős real-time stratégia, melyben a háború és a hódítás mellett jelentős szerepet kap a kutatás, a diplomácia, a kereskedelem, s nem utolsó sorban a kémkedés is. Első ránézésre a program egyértelműen a Command&Conquer és az Age of Empires kicsit bővített ötvözetének tűnik, ám szerencsére jóval több egyszerű "klón-mix"-nél. Ezért aztán megéri, hogy foglalkozzunk vele bővebben és ne kerüljön a 'futottak még' kategóriába.

ALAPVETŐ DÖNTÉSEK

A kezdésnél rögtön választanod kell, hogy mit is akarsz

csinálni. Van single és multiplayer opció, ha egyedül játszol, akkor ezen belül választhatsz a tutorial (egyszer érdemes végig csinálni), a normál játék (random generált pályán, tetszés szerinti beállításokkal) vagy a scenariók között. A multiplayer jó szokás szerint minden módot lehetővé tesz: hálózati, modemes vagy Internetes játék.

A single player opció beállításairól ejtenék pár szót, mert igazán finom skálán variálhatjuk a játék nehézségi szintjét, igényeinknek megfelelően. No persze aki a top listára akar kerülni, annak kockázatot is vállalnia kell.

Szóval a Basic Options-ban választhatod ki a népedet, a színedet, ellenfeleid számát, a felszín típusát és nagyságát, valamint a nehézségi szintet az alapbeállítások szerint I-V-ig vagy a Custom opciót. Az advanced Options két oldalának beállításait csak ez utóbbi választás esetén kell aktiválnod. A legfontosabbak: felderített térképen játszol-e, mindent látsz-e, mennyi pénzzel kezdesz Te és mennyivel az ellenfeleid, milyen agresszív az AI, hogyan viselkednek a szörnyek (csak védekeznek vagy agresszívak), legyen-e a közelben bánya, mennyi független falu legyen, felbukkanjanak-e új falvak és birodalmak, legyenek-e váratlan események (földrengés, villámcsapás, tornádók, stb). Hasonló módon lehetőséged van a győzelem egészen pontos feltételeinek meghatározására, ami nem feltétlenül merül ki a 'mindenkit megölni' formátumban, sőt kötheted adott nagyságú népességhez, pontszámhoz, sőt mindezek korlátozott időn belüli teljesítéshez is.

A következő hét civilizáció közül választhatsz: kínai, perzsa, görög,

japán, maja, normann és viking. Csak pár szót ejtenék róluk, méghozzá a legfontosabbat, hogy milyen a katonaságuk, a többit majd kitapasztalod. A **kínaiak** katonáinak alapfelszerelése a Long Axe (sebzés: 6-16), de kiváló íjászokat (sebzés: 5-

GALÉRIA

Szerintem a Seven Kingdoms grafikáját nem kell kommentálni, bármelyik játékképernyőt kiválaszthattam volna. Nekem most éppen ezek tetszettek...

8) képezhetsz belőlük. A **japánok** gyorsak és nagyon ügyesek, a kardforgatás mesterei. Fegyverük a katana, melynek sebzése: 5-8, de ha a harcos eléri a berzerker szintet, akkor ez fix 32-re nő! A **görögök** alapképességei nem bővülnek kiképzésük során, csupán a meglévőket viszik mesterfokra. Rövid kardjuk (sebzés: 5-8) mellett nagy előnyük, hogy pajzsot használnak, amely védi őket a nyilakkal szemben. A **maják** egyértelműen a közelharcra születtek és ezt a harcmódot vihetik tökélyre. Jaguár fogakkal tűzdelt bunkójuk csapásainak sebzése 8-14. A **normann** nép az egyik kedvencem, újonc katonáinak kardja is elég jó (sebzés 5-10), ám ennél fontosabb, hogy megtanulják a számszeríj (sebzés 7-10) használatát is, ráadásul pajzsuk is van. A **perzsák** az íjászat mesterei, bár eleinte csak gyenge sebzésű (3-6) lándzsáik vannak, íjaik sebzése

viszont már ideálisabb: 6-12. Közelharcban gyengék, ezért ügyesen kell velük taktikázni vagy más nemzetiségű falvakat hódítani, hogy ütőképes sereged legyen. A **vikingek** hírüknek megfelelően szörnyűséges erejű, félelmet nem ismerő harcosok. Már egy újonc baltájának csapása alatt (6-12) is megrogy az ellenfél, ám a berzerker harcosok Villám Baltáikkal fix negyvenes sebzést visznek be! Ellenfeleiknek igazán rémesek, jobb a magunk oldalán tudni őket. Persze igazán nem csak ez számít, és minden népet győzelemre lehet vinni, ezért érdemes mindegyikkel játszani.

A scenariok kipróbálását semmiképpen nem ajánlom előzetes gyakorlás nélkül, mert a legkönnyebb is feltételez némi tapasztalatot. Annál is inkább, mert mindegyik egy kész helyzet megoldására kényszeríti a játékosokat, amit a program által diktált feltételek mellett kell megoldani. Persze ha valaki szeret egyből a mélyvízbe ugrani, tegye azt!

FALVAK

Ha a sima játékot választod, egyetlen faluval kezdesz. Ha ráklikkelsz az apró házakból álló településre, a jobb oldali ablakban megjelenik minden innen elérhető adat és funkció. A települések lakossága megoszlik népek szerint, tehát ha ugyanazon faluban maják, vikingek és japánok is laknak, mindegyik nép képviselőinek külön sor jut. A bal oldali oszlop kis fejei jelzik egyébként a népcsoportot (ha a kurzort felette tartod kiírja). A fej melletti oszlopban találod az ott lakó emberek számát, e mellett pedig a nem foglalkoztatott munkaerőt. Ez utóbbiak persze egyáltalán nem lazsálnak, sőt, ők dolgoznak a földeken és termelik az élelmet. Egy paraszt harminc adag kaját termel és egy ember pedig tizet fogyaszt évente. Ennek megfelelően ügyelned kell arra, hogy mindenkinek jusson élelem, mert hosszú távon nem sokra mész rengeteg éhező munkással és katonával. Egy falu lakossága egyébként összesen maximum hatvan lehet! Az utolsó oszlopban a hűség (loyalty) értéke látható, ami szintén nemzetiségenként változik. A számok mellett lévő nyíl jelzi, hogy ez az érték milyen irányba mozog és mihez közelít. Ha az érték harminc alá esik, jó esély van lázongások kialakulására és hűtlenségre (az emberek csatlakoznak más királyságokhoz).

A hűség szerencsére befolyásolható több módon is. Saját falvaidnál a cél természetesen ennek növelése. Pozitív hatású, ha 1. a falu lakóinak élete kiegyensúlyozott (van munka, piac és védelem), 2. a közelben erőd van, melynek vezére lehetőleg a falu lakóival azonos népcsoportba tartozik és kiemelkedően hűséges uralkodójához, 3. ha a király nemzetisége is megegyezik a lakosságéval, sőt a vezérével az további bónuszt jelent, 4. ha a királyság hírneve jó. Negatív irányba mozdul a hűség értéke, ha 1. más királyság erődje van a faluval összeköttetésben, 2. a lakosok több nemzetiséghez tartoznak, 3. túl sok parasztot, kiképzés nélkül küldesz az erődbe, 4. a királyság híre rossz.

Miután már mindent tudsz a lakosság adataival kapcsolatban, lássuk a lent sorakozó ikonokat. Az első a **recriut** ikon, ami egészen pontosan minden egyes klikkelésre a kiválasztott népcsoportból kipakol egy embert a faluból. Hogy az illető hova menjen vagy mit csináljon ezután, te döntöd el. Mondjuk ha csak új falvat akarsz létrehozni, akkor elég ha egy emberrel letelepedsz a közelben, úgy hogy a két település összekötetésben legyen és ezután a rózsaszín nyilakra jobb gombbal klikkelve, a lojalitás csökkenése nélkül átküldheted a lakosokat a szomszéd faluba.

A következő ikon a **train** ikon. Bármelyik embert kiképezheted valamilyen szakmára harminc

pénzért. A munkások skillje ekkor 20. Azok az oktalanok, akik 'csak úgy' munkába állnak a bányákban vagy gyárakban, 10-ről indulnak. A foglalkoztatott emberek szakértelme növekvő tapasztalatiaknak megfelelően folyamatosan növekszik. Még valami! Képzésre csak akkor van lehetőséged, ha a falu közelében erőd van (és persze van is benne valaki). Összesen hatféle szakmát oktatnak a falvakban

(többre nem is nagyon van szükség): építész (construction), katona (leadership), bányász (mining), munkás (manufacture), kutató (research), kém (spy). Az emberek szakmája a fejük melletti kis ikonnál látható.

A falvakban a harmadik ikon a nem túl nagy népszerűségnek örvendő adóbegyűjtést szimbolizálja (**Collect Tax**). Ezt végezheted magad, vagy automatikusan beállíthatod az általad választott szintre, ami a szokásoktól eltérően nem az éves jövedelem x százaléka. A mértékadó érték ez alkalommal a lojalitás, ami ha eléri az általad megszabott értéket, akkor a falu népessége automatikusan adózik. Ennek hatására a hűség persze zuhan egyet, majd ismét emelkedik... Az automatikus adózáshoz jobb gombbal klikkelj az ikonra és válaszd ki a szerinted megfelelő értéket. Ha minden falura ugyanazt az értéket akarod kiválasztani, akkor ismét egyszerűbb a jobb klikk.

Nos a programban adomány osztásra is van lehetőség. A **grand** ikon segítségével az adott falu lakosságának fejenként tíz aranyat adhatsz. Ez egyből megnöveli lojalitásuk értékét, no persze nem véglegesen. Ez a funkció szintén automatizálható. Ez rendkívül hasznos a forrongások elkerülésére. Mielőtt a kritikus értéket eléred, egyszerűbb a bajt megelőzni, nem? Független vagy ellenséges falvak esetében viszont az adakozásod csökkenti a falu ellenszenvét veled szemben.

Adatok és egyebek

A képernyő bal felső sarkában számos tekercset találsz. Nézzük végig ezeket!

Királyságok - Kingdoms. Itt tudhatod meg az összes királyság adatait: hírnevét, veled szemben való álláspontját (szövetség, közömbös, ellenség), hogy van-e köztetek tűzszüneti vagy kereskedelmi egyezmény, és hogy milyen összeget profitál a kereskedelemből. Emellett három további lehetőséged is van innen. Az információ ablak még részletesebb adatokat szolgáltat a választott királyságról. Míg a diplomácia rejti a játék egyik legérdekesebb oldalát. A lehetőségek: kereskedelmi szövetség, baráti szövetség, együttműködés (kereskedelmi és katonai), katonai, élelmiszer vagy anyagi segítség kérése, kereskedelmi embargó, tűzszünet, hadüzenet, a különféle szövetségek visszavonása,... Az összesen húszféle opció elég finom politikai manőverezést tesz lehetővé, ami a Seven Kingdoms egyik legnagyobb pozitívuma.

A többi tekercs áttekintést nyújt a falvakról, a gazdaságról, a kereskedelemről, a kutatásról, a kémkedésről. Az utolsó pedig eddig elért teljesítményed értékelése. Ez a pontérték kerülhet a top listára. Ha esetleg elfelejtetted volna, itt található az aktuális játék célja is.

A tekercsek melletti kijelzőn láthatod a rendelkezésedre álló (és az elmúlt évben termelt) étel, valamint pénz mennyiségét, a dátumot, valamint a népszerűségi mutatót és annak jelenlegi fejlődési irányát.

Ha már itt tartunk, ejtenék a népszerűségről pár szót, merthogy elég nagy szerepet kap a játékban. Nem tesz jót a hírnevednek, ha hadat üzensz egy népszerű birodalomnak, ha egy népszerű királyságot hadüzenet nélkül megtámadsz, ha felbontod az együttműködési, baráti vagy kereskedelmi szövetséget, ha karavánt vagy nem felfegyverzett kereskedelmi hajót semmisítesz meg, ha a kémedet rajta kapják, ha parasztot ölsz és akkor is, ha az ellenfél a te kereskedelmi egységedet vagy parasztodat megöli.

Épületek

Minden szakképzett ember képes arra, hogy a számára munkát adó épületet felépítse, de csak az építész képes minden típusú épületet létrehozni és javítani (jobb klikk).

Bánya. A bányák az ipar nyersanyagait termelik. Összesen háromféle nyersanyag van: réz, vas és agyag. Ezek lelőhelyeit a térképen kis fekete négyzet, a

terepen a megfelelő kép jelöli. Bányát építeni csak ezekre a helyekre értelmes. A készlet természetesen idővel kiürül, ekkor a bányát nyugodtan lebonthatod.

Gyár. Ezeket a létesítményeket lehetőleg a bányákkal összeköttetésben kell elhelyezned és a termelésüket annak függvényében beállítanod, hogy milyen nyersanyagod van. Gyárthatsz réztárgyakat, fém rudat és agyagedényeket.

Piac. A legideálisabb esetben a bánya, a gyár és a piac összeköttetésben van, így a lakosság a piacon megvásárolhatja a gyárban készült termékeket. Ezen felül a piacokról karavánokat indíthatsz a kereskedelmi szövetségedhez tartozó piacokra. Egy karaván indításához tíz emberre van szükség. A karavánok állomásait Te határozhatod meg. A kereskedelmi funkció mellett például ezzel a szállító eszközzel juttathatod el a távoli bányáktól a gyáraidhoz a

nyersanyagot. Az állomásoknál lévő pici ikonok jelzik, hogy milyen szállítmányt vegyen fel az egység. Az A azt jelenti, hogy a karaván automatikusan felpakolja azt a terméket, amiből több mint száz egység van és ha a készlet több mint a követelés. Az N ezzel szemben azt a parancsot adja ki, hogy az egység az adott helyről nem vesz fel semmit. Ez hasznos például ha a karaván egy bánya és a gyár között ingázik, hiszen minek vinné a készterméket a bányához. Egy szállító egység minden típusú áruból maximum száz egységnyit vihet.

Kutató tornyok. Ezekben az épületekben a tudósok hadi szerkezetek után kutathatnak. Ha a torony felépült ki kell jelölnöd a kutatás irányát. Ha az adott szerkezetet feltalálták, akkor automatikusan megpróbálják tovább fejleszteni azt, ha erre van lehetőség. Ha nincs, a munka leáll. Ezt jól láthatod onnan, hogy a torony tetején lévő kör forog-e vagy sem, továbbá minden kutatás befejezésekor üzenetet is kapsz.

Hadi üzemek. Itt épülnek a tornyokban feltalált harci szerkezetek. Ezek fajtái:

Katapult. Itt inkább védelmi fegyver, harmadik fokozatig fejleszthető, éves költsége 50 arany.

Balliszta. Kicsit masszívabb, harmadik fokozatig fejleszthető, évente 60 aranyba kerül.

Ágyú. Igazi támadó fegyver, harmadik fokozatig fejleszthető, évente 80 aranyba kerül.

Spitfire. Valóban tüzes kis szerkezet, remek támadó fegyver. Harmadik fokozatig fejleszthető, évente 70 aranyba kerül. Sebzése nem túl nagy, de a használata nyomán fellobbanó tűz tovább dolgozik...

Purcupine. Ez a tüsketároló csak másik fegyverrel aktiválható, és amikor kilövi gyilkos dárdáit, megsemmisül. Nem fejleszthető, évente 50 aranyba kerül.

Kikötők. Nem feltétlenül van rájuk szükség, csak akkor ha a pálya adottságai ezt kívánják. Alap állapotban a kikötőkben kereskedő és szállító hajót építhetsz, de a kutatókkal kifejlesztheted ezek fejlettebb, felfegyverzett változatait is. A megépült hajó a kikötődbe kerül, innen kell a tengerre bocsátanod a megfelelő ikonnal (set sail). Egy kikötőbe maximum négy hajó fér. A kereskedő hajó funkciója egyértelmű, bár a felfegyverzett típus a tengeri csatáknak is aktív résztvevője lehet, sőt már embereket is szállíthat (caravel). A vízi kereskedelem hasonlít a szárazföldihez és természetesen a kettőt össze is kötheted. A kikötő elkészülésekor építhető transzport hajókat kizárólag emberek szállítására tudod használni. A legfejlettebb hajótípus a gálya (galleon). Mivel a tenger felőli támadás sokszor fontos taktikai csel, ezért tudnod kell, hogy mindkét felfegyverzett hajón ágyú van, mely a gálya esetében jóval nagyobb tűzerővel rendelkezik. A fedélzeten szállított fegyverek tűzereje nem használható, de a hajón utazó emberek hűsége befolyásolja a hajóágyúk tűzerejét! A tárolókapacitás szempontjából szintén a gálya vezet, ám a caravel sokkal gyorsabb. Fontos, ha a kereskedelmi útvonalon haladó hajódat valamilyen okból csatára kell használnod, ne felejtsd el bekapcsolni a C gombot (kontrol), majd a remélhetőleg sikeres ütközet után ismét kapcsold vissza az eredeti funkciót.

Fogadó. Ezt az épületet bárhova leteheted, nem kell összeköttetésben lennie semmivel. A kocsmákban a környéken bolyongó utazók, zsoldosok és munkát kereső emberek fordulnak meg. A 'kínálat' napról napra változik. Minden embernél jól látható, melyik népcsoporthoz tartozik, milyen összegért szegődik el hozzád, milyen képességei vannak és mennyire magas a képzettsége. Ezek az emberek eleinte nem túl hűségesek új királyukhoz, de ezen könnyen segíthetsz a már ismert módszerekkel. A kezdeti néhány évben jóval több embert találsz majd a fogadókban, mint később. Ráadásul minimális az esélye annak, hogy egy kiváló ember később ismét visszatérjen, ezért a legjobbakat akkor kell felvenned, amikor ott vannak. Ne felejtsd el figyelni a népcsoportokat, és emlékezz a tapasztalt katonák speciális képességeire!

JÓ HA TUDOD!

Ha nem akarod, hogy a falu lakossága maximumra töltse például egy bánya munkaerő igényét, akkor klikkelj a bánya feletti kis zöld körbe (x). Ha pedig valakit vissza akarsz küldeni a faluba, akkor ezután a bányászra klikkelj, majd a jobb gombbal az x-re. Kicsit bonyolult, de nem sűrűn kell használni. Az épületek pedig szükség szerint lebonthatók és eladhatók.

ERŐDÖK ÉS KATONÁK

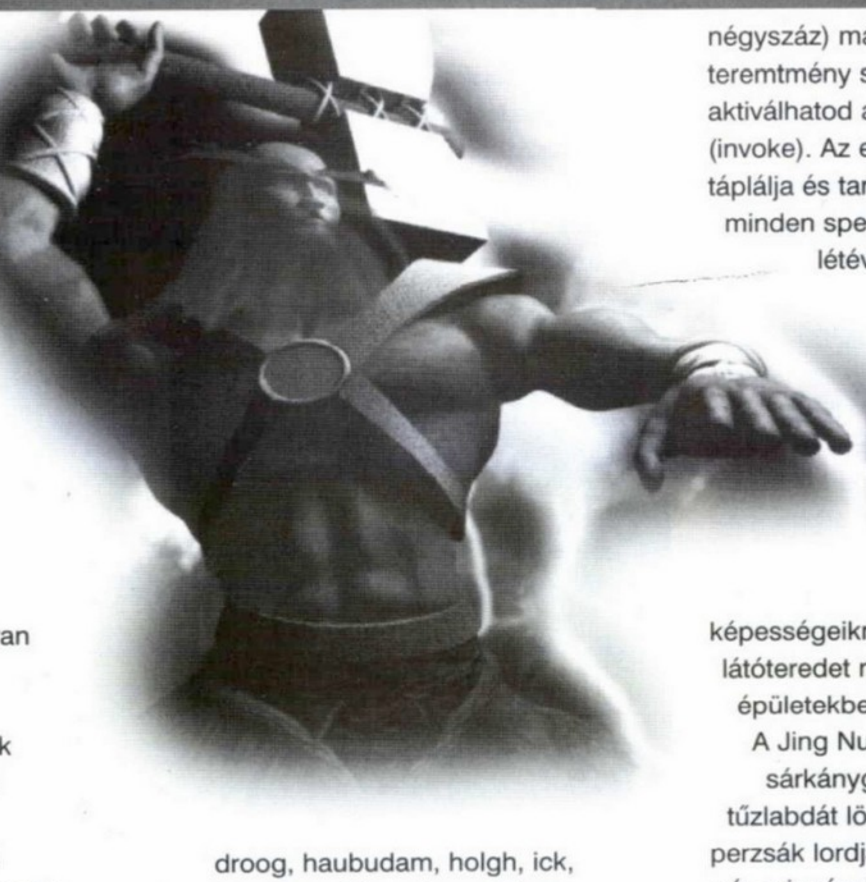
Tudom, hogy az épületek közé kellett volna sorolnom az erődöket is, én mégis kiemeltem ezeket, kulcsszerepük miatt. Az alaphelyzetben már rendelkezel egy katonai épülettel és ebben a király csücsül. Gyorsan toborozhatsz katonákat a kocsmákban és képezhetsz a falvakban is néhányat. Persze az egyszerű parasztokból is jó katonák lesznek, csak kicsit lassabban. Fontos, hogy a katonák nem tartoznak a falvak lakosságához és nem is adóznak! Az erődökben lévő katonák fejlődése és hűsége mindig vezérük tudásának és lojalitásának a függvénye. Ugyanakkor a vezérek képességei is csak akkor fejlődnek, ha van kit irányítaniuk. Az erődben állomásozó katonák képességeit könnyen leolvashatod. Harci képzettségüket kis szám jelöli, s ha rájuk klikkelsz megtudhatod a többi részletet is. A Hp-jüket a sávok színe is jelzi: zöld akkor húsz és ötven, ha sárga akkor ötven és száz, ha pedig lila akkor száz és kétszáz között van.

Maga a sáv hosszúsága pedig az ezen belüli aktuális szintet mutatja.

Minden egységnél beállíthatod, milyen módban legyen. Ha az egység harci készültségben van, akkor azonnal támad, ha az erődöt vagy a hozzá kapcsolt településeket, épületeket megtámadják. A vezér ilyenkor a főépületből irányítja csapatait. A 'maradj veszteg' módban a katonák csak akkor támadnak, ha erre Te személyesen parancsot adsz. Mindkét mód választható a terepen lévő alakulatokra is, azt hiszem nem kell elemezni a különbséget.

Az erődöt egy pillanat alatt elhagyják katonáid, ha a sortie ikonra klikkelsz. Ha ez után jobb gombbal a csoport bármelyik tagjára klikkelsz, akkor azzal automatikusan kiválasztod az egész bandát is. Hasznos opció. A csoportokat egyébként szám+alt lenyomásával könnyedén előhívhatod, persze csak ha előzőleg control+számmal rögzítetted. Ahogy az erőd elhagyására van külön ikon, ugyanúgy van a visszavonulásra is.

Ha Te akarod megszabni az egységek vonulási útját, akkor az altot nyomva tartva, jobb klikkekkel jelöld ki a pontokat. (Ez a módszer a kereskedő egységekre nem használható.)



A FRYHTANOK TANYÁI

A regék szerint a fryhtanok az idő felett álló lényei voltak a világnak, ám valaha isteneik ellen lázadtak és el akarták pusztítani az embereket. Büntetésül elvesztették halhatatlanságukat és a gyűlölt faj bolygójára kerültek. Az ellenségeskedés nem ért véget...

A térképen látható furcsa telepek e különös népek lakóhelyei. A "királyuk" az All High, míg vezéreik az "Ordo" titulust viselik. Ha megtámadod őket, igyekezz a kulcsalakokat elsődlegesen kiiktatni, mert ugyanolyan bónuszt adnak népüknek, mint a te vezéreid. A fryhtanok barlangjai kincseket és a sehol máshol meg nem szerezhető ősi tekercseket (Scroll of Power) rejthetnek. A nemzetek ősi tekercseit csak annak a népnek a gyermeke veheti fel! A barlangokban tanyázó népek: brooskin, deezboanz, doink, droog, haubudam, holgh, ick, karotten, pfith, rattus, rokken, sauroid, wyrm.

ISTENEKHEZ FOHÁSZKODVA...

Minden népnek megvannak a saját istenei. Ahhoz, hogy segítségül hívhasd őket, meg kell találnod valamelyik Scroll of Power-t. Ezeket mindig a szörnyek vezetői őrzik. Ha megvan a tekercs és ha van megfelelő nemzetiségű királyod, vezéred vagy építészed, megépítheted a Seat of Power-t. Az imához ezek után szükség van arra is, hogy pap legyen az épületben (a generális vagy a király vállalhatja ezt fel). A templomban természetesen kizárólag az istenség gyermekei, azaz népe imádkozhat! Egy ilyen teremtmény megidézése tengernyi idő és a győzelemhez nem feltétlenül szükséges, ám meglehetősen hasznos. Persze az ellenfelek is igyekeznek majd kihasználni ezt a lehetőséget...

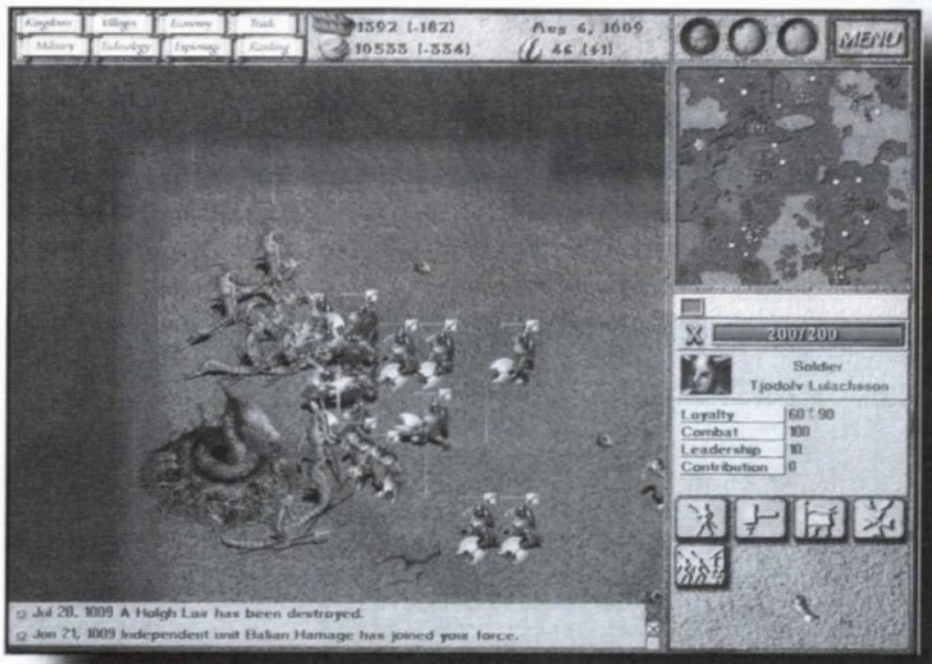
Ha elég erő fókuszálódott (minimum negyven, maximum négyszáz) már a templomban teremtmény segítségül hívásához, aktiválhatod az idézés gombot (invoke). Az eddigi imák ereje táplálja és tartja fenn a lényt, aki minden speciális akciójával, sőt létével is folyamatosan veszít ezekből. Ha az erő elfogy, a teremtmény megsemmisül. Csupán pár szót szólnék e különleges lényekről és képességeikről. A görögök főnixe a látóteredet növeli meg, sőt az épületekbe is betekintést biztosít. A Jing Nung a kínai nép sárkánygyíkja, s parancsodra tűzlabdát lövell az ellenségre. A perzsák lordja a gyógyítás mestere, míg a japánoké káoszé és a bujtogatásé. A maja kukulcan a vonzáskörében lévő egységek harci skilljeit erősíti. A viking Thor viharokat és tornádókat küldhet ellenfeleidre, ám e természeti erőket már nem irányíthatod! Végül, de nem utolsó sorban a normannok sárkánya tüzet lehel és félelmet kelt az ellenfelekben.

KÉMKEDÉS

A végére hagytam a játék egyik legérdekesebb aspektusát, a kémkedést. Ezeket a rendkívül fontos emberkéket felveheted a fogadókban, illetve kiképezheted a falvakban. Éves költségük koponyánként és évenként száz arany! A spionoknak több funkciója és feladata is lehet. Először is a saját épületeidbe 'beépített' ügynökök az ellenség kémei ellen védenek. Érdemes a falvakban, az erődökben, a kutatóközpontokban és az évek előrehaladtával szinte mindenhol foglalkoztatni őket.

Ha az ellenség bármelyik épületét vagy falvát szemeled ki a

spion "munkahelyének", akkor először is váltsd át a ruhája színét a megfelelőre (ha ellenség van a közelben, nem lehet), majd "építsd be a téglát!" A kém feladatai elég szerteágazóak. Ha egyszerűen csak nyugalmi fázisban van, akkor igyekszik beilleszkedni környezetükbe (ilyenkor nem fedezhetik fel, de tapasztalati szintje legfeljebb ötvenre nő). Megbízhatod őt azzal is, hogy a helyi közösség lojalitását csökkentse, de ez a tevékenység csak azokra hat, akik szintén az ő népéhez tartoznak. Ha úgy akarod, szabotálhatja a munkások, kutatók, bányászok, stb. munkájának hatékonyságát. Szintén érdekes funkció, hogy megvesztegethet embereket. Ha ez sikerül, akkor ezek az egyének segítik majd őt, növelve ezzel munkájának hatékonyságát. Ez a



feladat az egyik legkockázatosabb tevékenység! A kém a szintjétől függően különböző fontosságú és értékű információt is lophat, sőt lehetősége van gyilkosságra is. Nagyjából ennyi. Ha a kémkedés mesterévé válsz, majd meglátod mennyi előnnyel jár mindez! Ne lepődj meg, ha a kémedből esetleg vezér vagy király lesz, inkább használd ki a lehetőséget!

TIPPEK

- Ne felejtsd el megadóztatni a jónépet, különben nem lesz tőkéd!

- A kocsmák kínálta lehetőséget használd ki, mert olcsón találhatsz jó munkaerőt, a profi katonák pedig szinte minden pénz megérnek.

- Mindig mondj igent a kereskedelmi vagy egyéb szövetségekre és ne reagálj a követelésekre (pénz, találmány).

- Ha a király esetleg meghal, még nincs veszve minden. Gyorsan válassz népednek új vezetőt és koronázd meg!

- A közemberek irtása nem tesz jót a hírnévnek!

- Ha a város populációja ötven felett van (hatvan a maximum, ha emlékszel), akkor a népesség egy részét telepítsd le egy másik faluban. Jó ha néhány, már meglévő erődöd ezzel is kapcsolatban van.

- A több nemzetiségű falvakkal általában több gond van.

- Legyél óvatos, és ne ölelj a kebledre minden újonnan jelentkező embert, mert a legtöbb kém. Főleg fogadd őket gyanakvással, ha valamelyik erődödbe tartanak vagy ha nem azt teszik amit parancsolsz. Ezeket végezd ki minél előbb!

- Néhány ember sokkal jobban fejlődik, mint mások. Ez egy bányász esetében nem számít olyan sokat, ám a katonáknál már érdemes erre odafigyelni és ezeket a kiemelkedő képességű egyéneket gyorsan a király közelébe helyezni. Általában belőlük lesznek a legjobb vezérek.

- Ha a vezér leadership-je 100%, akkor katonáinak és fegyvereinek képességei duplázódnak! Ez az ellenfeleknél is így van, ezért érdemes minél előbb kiiktatni a generálisokat a soraikból.

- Ne bocsátkozz heroikus küzdelmekbe, mert itt is érvényes a 'sok lúd disznót győz' mondás.

- Nagyon vigyázz a királyodra, ugyanakkor ha a rivális birodalom feje védtelen, ne habozz kihasználni a lehetőséget!

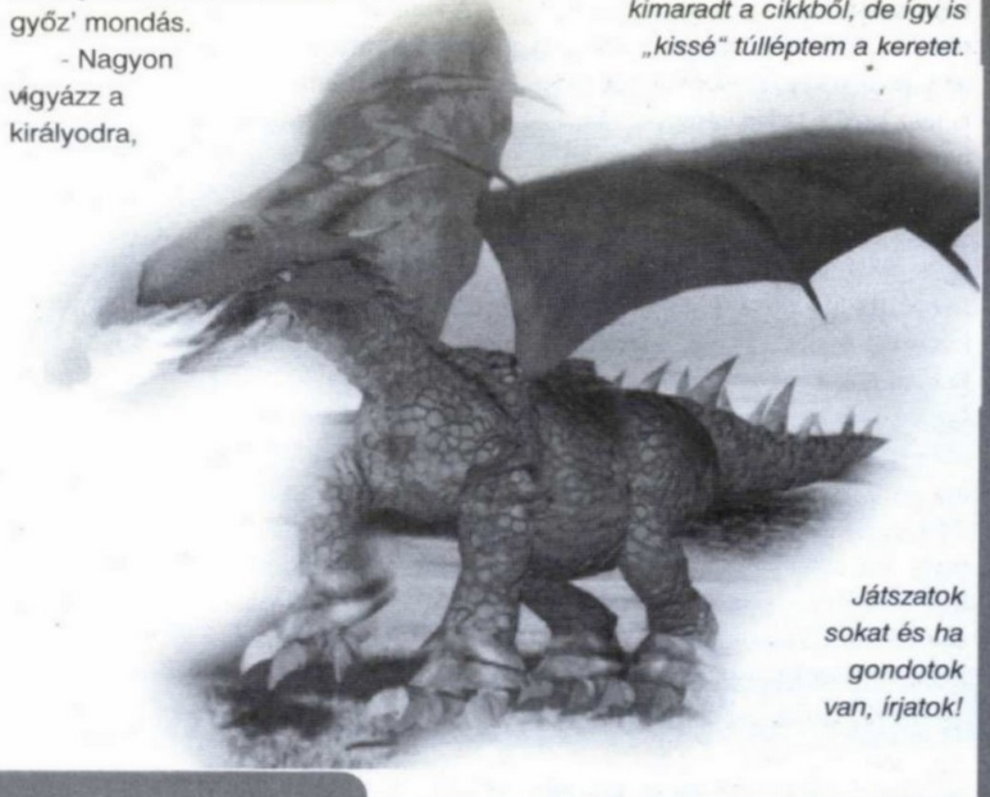
- Pihenéskor minden sérült egység lassan, de biztosan felgyógyul (még a karavánok is).

ÉRTÉKELÉS

Elgondolkodtam azon, hogy összevessem-e a programot a két nagy elődděl, de nincs rá szükség, mert a Seven Kingdoms megáll a maga lábán, s mint már említettem, több egyszerű klónnál. Nekem bevallom egyre jobban tetszik. Mivel a tesztelésre csupán egy hét jutott, nem tudhatok még mindent én sem. Eleinte bevallom nem is ragadott meg annyira, de aztán csak piszkálta a csőrömet, hogy minél nehezebb fokozaton is megcsináljam, így aztán az lett a vége, hogy nem tudom abbahagyni. Mindig van új kihívás és felfedezni való ebben a programban, hiszen a népek és isteneik képessége, a diplomácia útjai és a kémkedés számtalan finom lehetőséget rejt a győzelem új taktikájának kidolgozására. A grafika korrekt, talán az ásványlelőhelyek megjelenítésébe lehetne belekötni. A hangulat és a zene is kellemes, persze nem a legjobb, de egyáltalán nem rossz. Szerintem adjatok esélyt ennek a programnak, lehet hogy titeket is rabul ejt majd, mint engem.

Lily
Liltm@usa.net

P.S. Tudom, hogy sok minden kimaradt a cikkből, de így is „kissé" túlléptem a keretet.



Játszatok sokat és ha gondotok van, írjatok!

INFO

- INTERACTIVE MAGIC
- ENLIGHT SOFTWARE
- STRATÉGIA

- P75
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

◆ WARCRAFT 1-2

85%

Zork: Grand Inquisitor

ÉLET MÁGIA NÉLKÜL

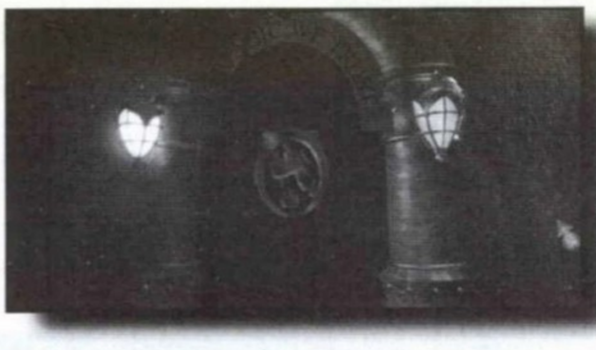
Amikor megkaptam a Zork legújabb részét nem fűztem sok reményt a játékhoz. Még néhány számmal ezelőtt írtunk róla egy bemutatót, de ott a megoldásból nem árultunk el túl sokat. Eredetileg az volt az elképzelésünk, hogy nem is lesz belőle teljes végigjátszás, hanem csak egy ismertető. Aztán elkezdtem vele játszani és megdöbbenve tapasztaltam, hogy a Zork egy nagyon jó kalandjáték. Lehet, hogy kinézetre meg sem közelíti a Blade Runner-t, de a kaland része messze felülmúlja azt. Igazából soha nem szerettem az állóképes kalandokat (legalábbis én így nevezem az ilyen típusúkat). A Zork viszont annyira megragadott, hogy muszáj teljes leírást adni róla. Egy kicsit hosszú lesz a cikk, de elég sok minden történik a játékban. A részletes végigjátszás előtt azonban nem árt, ha néhány dolgot elmagyarázok. Az egyik legfontosabb a játékban a varázslás. A kaland kezdetén még ugyan nincs meg a varázskönyvünk, de nem kell aggódni, hamarosan hozzájutunk egyhez. A varázslatainkat itt tárolhatjuk. Lesz belőlük jó néhány, de persze először meg kell találnunk őket. Érdemes elolvasni a varázslatok magyarázatait, mivel a legtöbb nehéz rejtvényt valamilyen spell felhasználásával kell megoldani.

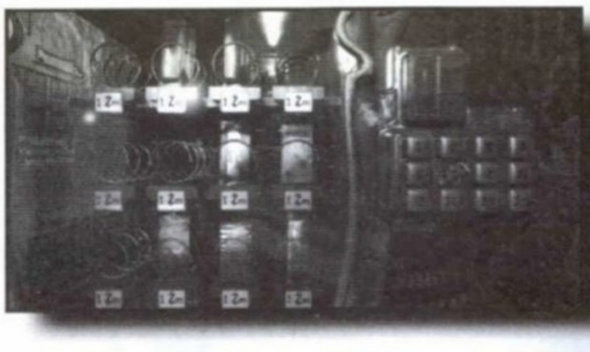
A játék elején megérkezünk ebbe az elvarázsolt országba, ahol éppen a Grand Inquisitor eltörölni igyekszik a mágiát. Persze miránk hárul az a feladat, hogy ezt a gonosz tettet megakadályozzuk. Menjünk be a városba és nézzünk jól körül. Egyetlen házba lehet csak bejutni, a lámpakészítőhöz. Előtte azonban szükségünk lesz egy lámpásra.

Hangosítsuk fel a hangszórót, majd a zajt kihasználva lopjuk el az italtartóból a gyűrűket. Menjünk ki a városból és induljunk el az ellenkező irányba. A monostor mellett találunk egy tekercs kötelet. A dokknál akasszuk a kötelet a horogra, majd arra a gyűrűket. Engedjük le a horgot, s emeljük ki a ládát. Benne egy régi olajlámpást találunk, melyben egy elátkozott mágus

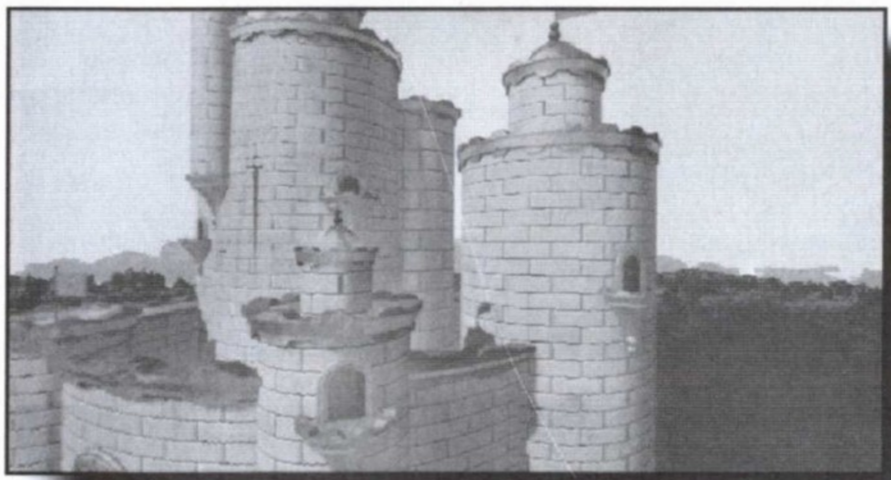
GALÉRIA

A Zork nemcsak a grafikájával, hanem a játszhatóságával is belopja magát a komoly kalandjátékosok szívébe.



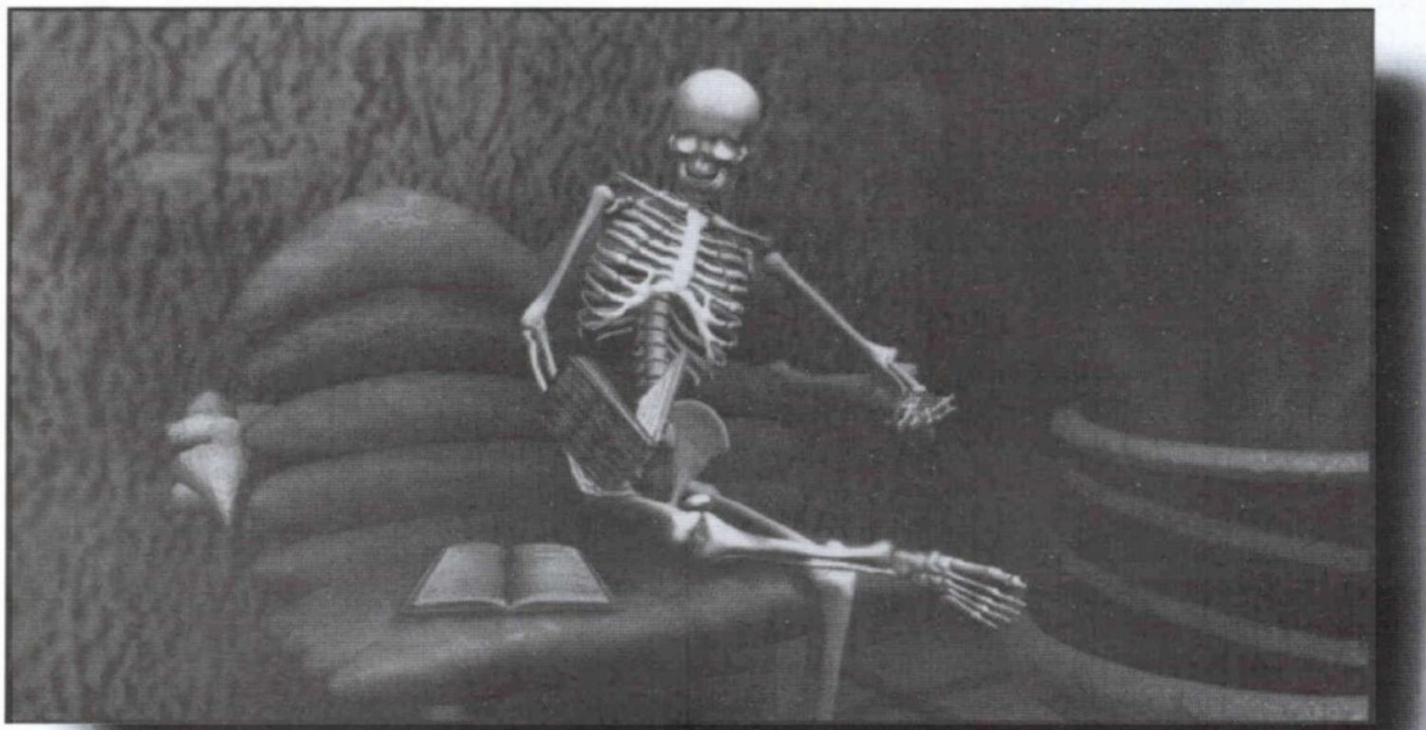


szelleme lakozik. Vigyük el a lámpást Jack-hez, a lámpaszerelőhöz. Beenged az otthonába és elkezdi vizsgálgatni a lámpást. Csenjünk el egy szivart a dobozból, majd menjünk a dolgunkra. A városka főterén találunk egy inquisitor babát,



amit gyújtsunk meg a szivarral. Rejtőzzünk el a hordóban és lessük meg, hogyan tartóztatják le a katonák Jack-et. Vegyük magunkhoz a lámpásunkat és a keresztút mellett keressük meg a lejáratot a földalatti birodalomba. A kút kávájához kell a kötelünket kötni, s azon leereszkedni. Itt találkozhatunk a kaland fővédnökével, a bájos varázslónővel. Átad egy varázskönyvet, melyben három varázslat is található. Nyissuk ki az ajtót az egyik varázslattal és a vödörben található érmét se feledjük ott. Egy üvegvitrinben megtalálhatjuk a kalandozók legfontosabb kellékeit. Egy kalapácsot, egy kardot és egy térképet. Kapjuk fel a kalapácsot, majd zúzzuk be az üveget. Így már egy kicsit több önbizalommal vághatunk neki a kalandnak. Az úton hever egy totem, melybe egy Griff lett bebörtönözve. Vegyük fel, bár csak később vehetjük hasznát. Egy keresztúthoz érkezünk, mely egyik végén egy sűrű bozóttal fedett ajtónyílást találunk. Vágjuk magunkat keresztül, majd nyissuk ki a bódé ajtaját. Találunk egy ásót és egy növény növesztő varázslatot. A keresztút másik végén a GUE laborba juthatunk. A bejutáshoz azonban meg kell fejtenünk a három oszlop rejtélyét. A szelvényeket úgy kell beforgatni, hogy egy egész képet adjanak ki. A szökőkút mellett van egy földhányás, melyet ha kiásunk egy varázslatot kapunk. E spell leegyszerűsíti a komplikált dolgokat (jó lett volna egy ilyen szigorlatok idején). Menjünk vissza a keresztúthoz, majd ereszkedjünk le a földalattihoz. A falon található a metrójárat térképe, de rendkívül bonyolult. Varázsoljunk rá egy egyszerűsítő varázslatot, majd vonatozzunk el a pokolba. Ott az egyik állomáson egy csontváz ül a

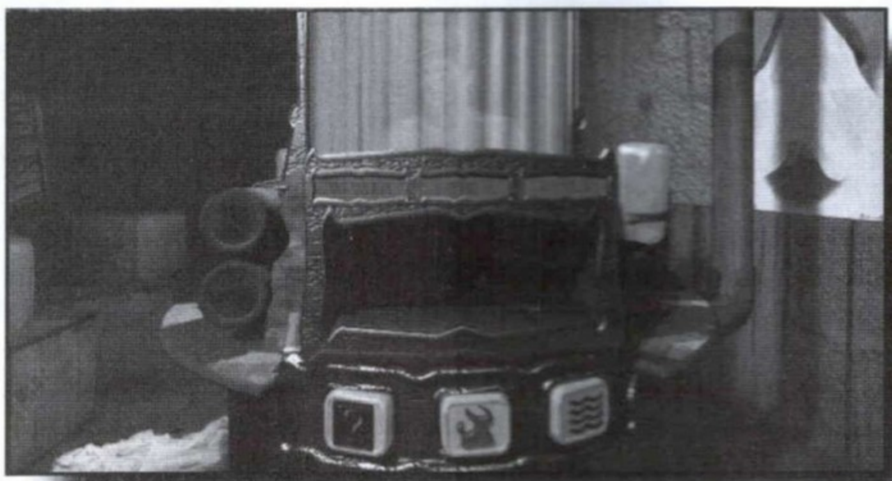
beszorul. Még jó, hogy egy univerzális Cepter porszívó is tartozik a felszerelésünkhöz. Az egyik folyosó felett láthatunk egy lila feliratot, mely szerint az előttünk levő folyosónak nincs vége. Használjuk a felirat elején azt a varázslatunkat, mely a lila dolgokat eltünteti. Így már hamar eljuthatunk a folyosó végére. Itt lesznek kirakva azoknak a varázstárgyaknak a képei, melyeket meg kell szereznünk, ha le akarjuk győzni a Grand Inquisitor-t. Az élelmiszerautomata és a szekrénysor kapcsolatban állnak egymással. A 11. szekrényben van egy kék varázskő, amit mindenféleképpen érdemes lesz felszednünk. A 6-os szekrény viszont nem akar kinyílni. Csináljunk házilag egy robbanószerkezetet. Az automatából vett édességre engedjünk egy kis szódát, majd gyorsan vigyük el a szekrényhez. Dobjuk be, majd vonuljunk fedezékbe. A szekrényben talált belépőkártyával tudjuk a varázslabor ajtaját kinyitni. Egy láthatatlan és hatkezű szörnyeteg állja az utunkat. Csak egyféleképpen tudunk megszabadulni tőle. Emlékezzünk vissza mit is csinált Indiana Jones egy hasonló helyzetben a Végzet Temploma filmben. A szakadékon egyelőre még nem tudunk átjutni, ezért menjünk vissza a metróhoz. Vonatozzunk el a gátig, s ott vegyünk egy levélnyitót az automatából. A növénynövesztő varázslattal csináljunk egy kis moszatot, majd a padon fekvő padon, akinek az egyik kezében találunk egy kitöltetlen lottószelvényt. Vegyük fel és rakjuk a mágikus nagyítónk alá. A játék nem túl nehéz, de azért nem árt menteni egyet az elején, hiszen csak kétszer hibázhatunk büntetlenül. Nyerjük meg a főnyereményt, majd a csekket váltsuk be a laborban. Vételezzünk egy kis édességet az egyik automatánál. A legtöbb nyalánkságot nem tudjuk elérni, amit meg ki akar adni a gép, az meg könyvből szedjük ki a híd varázslatot. A gát táplálja energiával az egész várost. Ezt csak egyféleképpen tudjuk lerombolni, az összes zsilipkaput le kell zárnunk egyszerre. Mivel a gombok párosával zárják az ajtókat, az egyik kapura rá kell varázsolnunk egy nyitó varázslatot. Miután az összes zsilipet lezártuk, a víztömeg átszakítja a gátat és a város áram nélkül marad. A hídkészítő varázslat birtokában már bejuthatunk a varázslatkészítő laborba. Vegyünk fel egy üres tekercset majd kövessük az egyik tanuló szekrényében talált könyv útmutatását. Sorban kell a tekercset berakni a megfelelő gépbe, hogy a végén egy igazi varázslat legyen a jutalmunk. (Modification, Replication, Interpretation, Transmorfogracition) Ezután már csak a középen álló gépet kell használnunk, és birtokunkba kerül az időjárást befolyó varázslat. Ha már itt vagyunk, akkor alkossuk meg a barátság varázslatot is az elnassolt jégkrém papírjából. A keresztút mellett áll egy fa, melyen kék esernyő alakú virágok lógnak. Nyissuk ki őket egy varázslattal, majd egy időjárás varázslattal szedjük le a megjelenő varázstekercset. Egy olyan varázslatot kapunk, mely az alacsony alkoholtartalmú italok mennyiségét megháromszorozza. Menjünk el a Dungeon Master házához, ahol a ház biztonsági berendezését kell ártalmatlanná tennünk. A madáretetőbe rakjuk bele a szivart, az itatót meg töltsük meg a dobozos sörrel. Ne felejtsük el megháromszorozni a mennyiséget. A



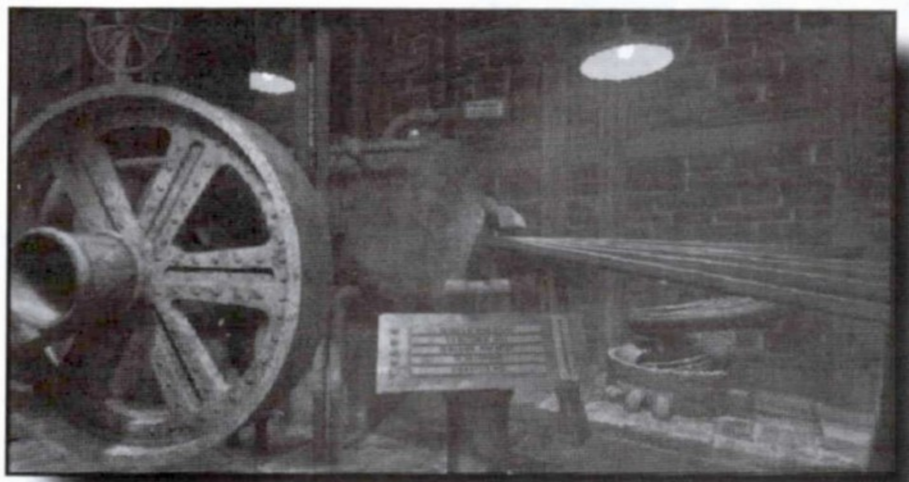
nagy muriban a rendszer kidől. A házban először is hallgassuk meg az üzenetrögzítőt, majd a polcról szedjünk le minden mozdítható tárgyat. A ház mögött található egy

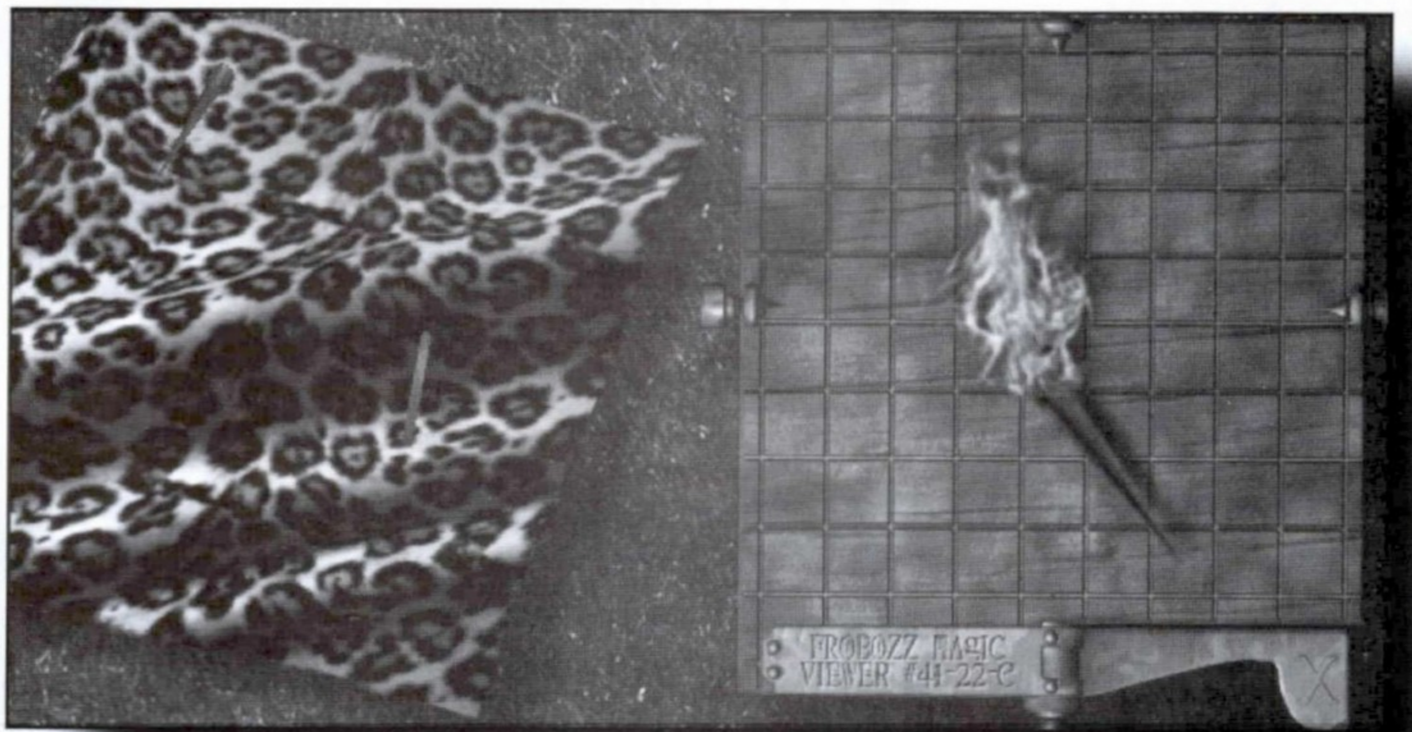
szép nagy virág, melyet meg kell támogatni a növesztő varázslattal. A kertben van még egy bokor tátika is, melyet a kék kővel kell elaltatnunk. Vágjuk le, majd rakjuk a megnövesztett virágra. Csapjunk a kalapáccsal a szirmok közé, s jutalmunk egy fél varázstekercs lesz. A másik felét megtalálhatjuk a házban egy ablakpárkányon. Ha a rolón kinézünk, akkor felfedezhetünk egy sétáló kastélyt. Varázsoljunk rá egy barátság spell-t, majd vegyük fel a szívéről az időalagutakat aktiváló mágiát. A két fél tekercset csak a tükör túloldalán tudjuk összeforrasztani. Az eredmény nem túl tökéletes, nem árt a mágiasajtoló gépen még egyszer átfuttatnunk a laborban. Egy olyan varázslatot kapunk eredményül, mely segítségével felvehetjük valakinek az alakját néhány percre. Itt az ideje, hogy megalkossuk az üzenetrögzítőn hallott varázsitalt. Az összetevők közül már csak a méhviasz hiányzik. Dugjuk be a büdös és fehér rudat a kaptárba, majd a kardunkkal vágjuk szét. Az italt a piros bögrében kell összekutyulni a turmixfán. A kapott varázslat képes visszaküldeni valakinek a lelkét az időben. Nyissuk ki a szekrényt a hálószobában, majd javítsuk meg az időkaput. Küldjük vissza az időkapun keresztül a Griff lelkét a totemből. Egy elhagyatott házhoz érünk, melynek egyik oldalában fekszik a csomóoldó varázslat. Nyissuk ki a postaládát és rakjuk az üres borítékba a tekercset. Adjuk fel szépen, s ne felejtsük el felcsapni a piros zászlót sem. Térjünk vissza a jelenbe, majd utazzunk el a pokolba. A Styx folyónál telefonon kell megrendelni Charon-t , a révészt. A rendelés szövege egy kicsit bonyolult, ezért egyszerűsítsük le egy varázslattal. Most már csak a * gombot kell megnyomnunk és máris jön a taxi. Adjunk a csontváznak két érmét, majd keljünk át a folyón. Vegyük fel Charon alakját, majd blokkoljunk egyet a pokol kapuján. Nem árt igyekezni, mivel a kétfejű szörnyeteg leharapja a fejünket, ha elmúlik a varázslat. A pokol postaládájában már ott lapul a feladott levél a varázslattal. Odabent egy másik token is hever a földön. Egy féleszű troll lapul benne, aki csak búvóhelyet keresett magának. A falon találunk még egy időkaput, amin keresztül lehet küldeni a kis sárkányt. Egy hatalmas alvó sárkányt fedezünk fel az óceánban. Csavarjuk meg az egyik karmát, mire a hatalmas gyomra kiemelkedik a vízből. A ládából szedjük ki a felfújható csónakot és a gumikapitányt. A csontváz kezéből szerzett pumpával fújjuk fel ezeket a tárgyakat a sárkány orrlikaiban. Mivel nem kap elég levegőt, muszáj lesz a fejét kiemelni a vízből. Az ovulán megtaláljuk az első varázstárgyunkat. Vegyük fel a sárkány torkában talált kötelet, majd kössük össze a tutajt a bábúval. Rakjuk be a tutajba a kókuszdiót, majd az aranyfoggal lyukasszuk ki a bábút. Igyekezzünk kifelé a sárkány szájából, mert néhány másodperc múlva alá fog merülni. Vigyük a kastélyba a diót és rakjuk be az egyik díszpárnára. Teleportáljunk vissza a pokolba, majd vegyük fel a kétfejű szörnyeteg alakját. Csak ebben a formában hajlandó Charon visszavinni az élők birodalmába. Használjuk ismét a hálószobában található alagutat azzal a különbséggel, hogy most a trollt kell visszaküldenünk. AZ ő ereje már elegendő, hogy az ajtót eltorlaszoló léceket lefeszítse. Vegyünk fel egy fáklyát, majd menjünk le a sötétbe. Szedjünk fel egy tojást, majd főzzük meg egészen a konyhában. Ha aranyszínűre változik akkor lesz csak jó. Dobjuk a cseppkövek közé, majd ugráljunk el a bezárt koponyához. Itt egy sakkfeladványt kellene megoldani, de a troll nem lesz erre képes, inkább verjük szét a lécdarabbal a kalitkát. A koponyát vigyük el a kastélyba, majd térjünk vissza a jelenbe.

A kötéloldó varázslatunkkal visszaszerezhetjük a kötelünket a kútról. Ezzel felszerelkezve induljunk el a monostorba. A földalatti megállóban egy kőomlás állja az utunkat. Kössük rá a kardunkat a kötélre, majd akasszuk be a csapóajtóba. A Totemizer gép termébe érkeztünk meg. Itt a kapcsolók segítségével be kell állítani, hogy hová szeretnénk érkezni. A legjobb lesz ha az Inkvizítorok termét választjuk, mivel a többi helyszín a játék végét jelentené. Nem szabad azonban elfelejteni a PermaSuck készüléket kikapcsolni. Ha ezt elmulasztjuk, akkor örökre bezáródunk abba a nagyon szűk börtönbe. Ez akkor történik meg, ha a gép tetején égő fény lila színűre változik. Kapcsoljuk be a gépet, majd lépjünk be bátran. A teremben térünk magunkhoz, ahol a Zork történelem legjelentősebb eseményeit örökítették meg. Itt találhatunk egy eltorlaszolt időkaput, melyet valahogy ki kell szabadítanunk. Az egyik dobozban egy harmadik totemet is találhatunk, melynek vendége egy szép fiatal nő, akit a mentális képességei miatt zártak be a totembe. Egyelőre azonban nem sok mindent tudunk vele kezdeni. Menjünk ki a szabadba, s vizsgáljuk meg a kerítésen található táblát. Nyissuk ki a riasztó szekrényét és vegyük fel a középső kis kalapácsot. Most szabadultunk meg véglegesen az objektum őreitől. Térjünk vissza az időkapuhoz, majd állítsuk a gép sebességét magasabbra. A kalapács feje szépen lerepül, mi meg ki tudjuk cserélni a sajátunkkal. Most kell a maximumra kapcsolni, s máris szabad az út a múltba. Küldjük vissza a lányt. A faluba érkezünk



meg, ahol a harmadik varázstárgy van elrejtve. Menjünk be a kaszinóba, ahol csak a törzsvendégeket hajlandók csak

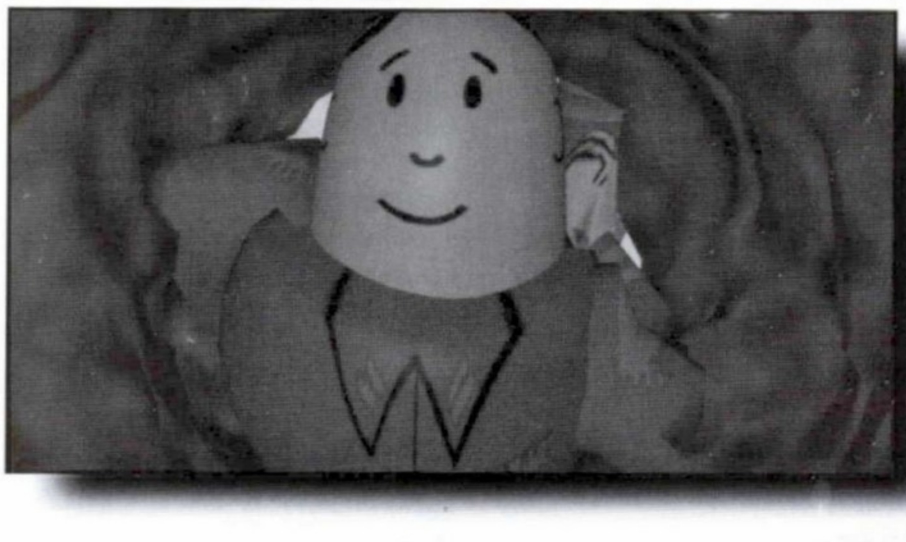




beengedni a belső terembe. Játszunk egy kicsit a biliárd asztalon. Négy kártyát kell itt a megfelelő sorrendbe rakni úgy, hogy a közéjük tett matematikai műveletek mellett helyesek legyenek. A baj csak az, hogy a rendelkezésre álló kártyákkal ezt nem lehet megcsinálni. Egy kis csalásért azonban nem megyünk a szomszédba. Fogjuk meg a 4-es kártyát és üssük le vele a bárban repkedő legyet. Íme van egy 5-ösünk. Innentől kezdve már nem lehet nehéz a megfejtés (általános iskola első osztály). A győztes speciális jutalmat kap ezen az estén. Esélyt kap arra, hogy megmérkőzzön a nagy Antharia Jack-kel, akit ez idáig még nem győzött le senki. A játék lényege borzasztóan egyszerű. Adott három elem. Tűz, víz, föld. A tűz üti a földet, a víz üti a tüzet és a föld üti a vizet. Mindenki választ egy elemet úgy, hogy a másik ne lássa. A vesztes levesz magáról egy ruhadarabot. A vesztes az lesz, aki előbb kénytelen megválni a legintimebb ruhaneműjétől. Jack barátunk nagyon biztos a dolgában, meg sem fordul a fejében, hogy egy gondolatolvasóval hozta össze a balsorsa. Csak az érdekesség kedvéért jegyzem meg, hogy el is lehet veszteni ezt a játékot, de sajnos nem mutatják a lányt, amint éppen veszt. A győztes jutalma a harmadik varázstárgy lesz, amit el is helyez a kastélyban.

Időközben azonban az őrök mégiscsak ránk találtak a monostorban, s rövidesen a börtöncellában találjuk magunkat. Az őrök mindent elvettek tőlünk, kivéve a papírvágó késünket. Lazítsuk meg a késsel a szellőzőrács csavarját, majd vegyük ki a Jack által küldött varázstekercset. Szedjük le a falról a posztert, majd dugjuk be az ajtó alá. A kapott varázslatot nyomjuk el az ajtóra. Egy zár és egy kulcs jelenik meg a fában. Lökjük ki a kulcsot, majd húzzuk vissza a posztert (mintha ezt a trükköt láttam volna már az Alone in the Dark 2-ben). Nyissuk ki az ajtót, majd keressük meg a cellákat ellenőrző monitort. Minden kép alatt lesz majd egy szám, a nyitó kód. Jegyezzük meg Jack-ét, majd gépeljük be (31AB).

Most már csak a briliáns végjáték maradt hátra. Kapunk egy



újabb varázslatot, mely hatására az eddigi spell-jeink hatása az ellenkezőjére fordul. A mágikus tárgyakkal felszerelkezve induljunk el az adótorony irányába. A lila sátor azonban tele van őrökkel. Használjuk a sátor bejáratán az ajtózáró varázslatot. A tornyot egy láthatatlan erőmező védi. Nyomjunk el rá egy olyan mágiát, mely a láthatatlan dolgokat lilává teszi. Egy elektromos mezőt úgy tudunk a legkönnyebben hatástalanítani, ha kihúzzuk a dugóját a konnektorból. A drótkerítést egyszerűen kaszaboljuk szét, s máris szabad az út a toronyhoz. A talapzatnál rögtön meg is szabadulhatunk a koponyától. Másszunk egy kicsit feljebb, s a kockát is rakjuk be a helyére. A torony tetején a mérleg egyik serpenyőjébe tegyük be a kókuszdiót, a másikba pedig rakjuk a lámpást. Másszunk fel a torony legtetejére és a vágjuk el a kábelt. Kössük meg a különböző mágia típusokat a MAXOV varázslattal. Ekkor már a Főinquisitor is érzi, hogy valami nagyon nincs rendben. Rohan a torony tetejére, de most az egyszer későn érkezik. A mágia visszatért Zork világába, őt pedig egy elektromos kisülés a mélybe taszítja. Minden jó, ha jó a vége.

Határozottan kellemes játék ez a Zork: Grand Inquisitor. Egy kicsit talán hosszú, de ez egy kalandjátéknak csak az előnyére válik. Okosak a fejtörők, ügyesen keverik a mágiát és a technikát, az egész játék hangulata megfelel az általam elvártnak. A grafika sajnos még nem az igazi, és a mozi betétek minőségén is lehetne mit javítani, de ez egy cseppet sem csorbítja a játék érdemeit. Ez az a program, amit minden kalandjátékosnak végig kell játszani, feltéve ha jól akar szórakozni.

Mocsy

Info

- Activision
- Activision
- Kaland

- P100
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

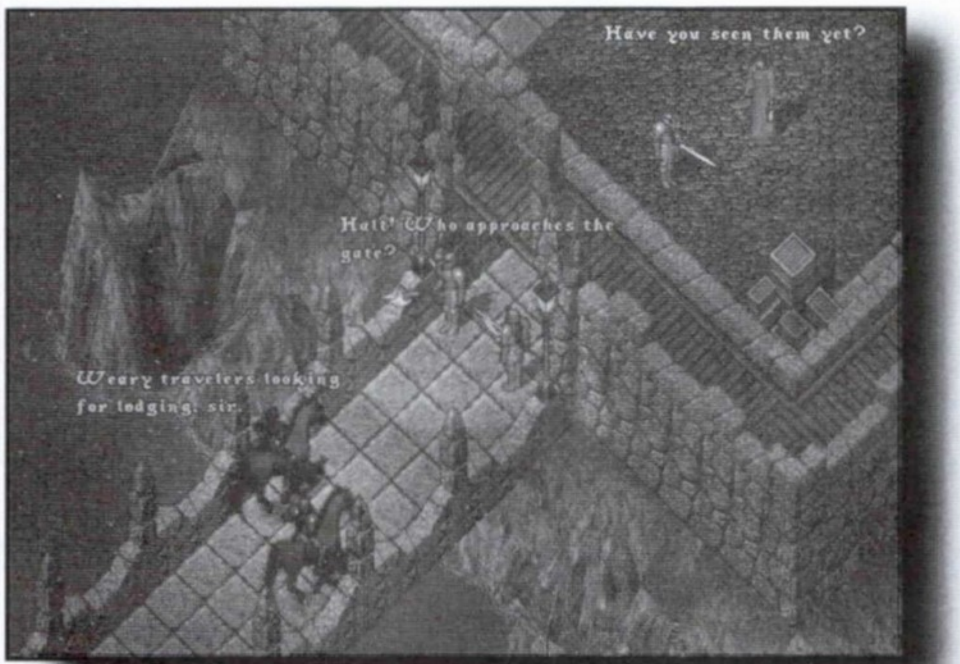
- Zork sorozat
- Myst
- Riven

92%

Ultima Online

BRITANNIA MEGELEVENEDIK ...

Egyre több játék jelenik meg a szoftverpiacon, amelyben lehetőségünk van arra, hogy valódi hús vér emberekkel együtt tudjunk játszani az interneten keresztül. Én mindig is sokat álmodoztam egy olyan szerepjátékról, amelyikben majd ugyanolyan megrögzött kaland- illetve szerepjáték őrülttel együtt kalandozzak, mint jómagam. Talán a Diablo volt az első ilyen játék, amivel hosszú estéket el-el voltunk ismerőseimmel, de az sem volt egy igazi RPG. Az Ultima sorozatot már biztos nem kell bemutatni senkinek, szerintem még azok is ismerik, akik sohasem játszottak a nyolc rész közül egyikkel sem. Vérbeli szerepjáték az Ultima és most, 1998-ban az álmom végre valóra vált és kezembe vehettem azt a részt, amit a legjobban vártam mind közül, az Ultima Online-t. Azonnal meg is vettem, rohantam haza és vártam az este tíz órát, amikor végre elkezdhetem életem legnagyobb kalandját Britannia világában.



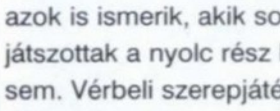
A vásárlás előtt egy fontos figyelmeztetés: a játékot ne vegye meg senki, akinek nincs aktív internet kapcsolata, mert nem fog elindulni. Ja igen, még egy apróság, másolni nem érdemes, mert minden példányhoz tartozik egy kód, amit csak egyszer lehet használni a regisztráció alatt. Sajnos az első csalódás épp a regisztrálódásom alatt ért, mert itt döbbentem rá, hogy nem elég hogy kifizettem a játékot, játszani ezért az árért csak 90 napig tudok, utána 20 dollárt kell fizetnem havonta, ami számomra azért nagy érvágás lenne. No sebaj, gondoltam, kihasználom azt a 90 napot, azután majd meglátjuk, hogy megéri-e kifizetni. A játék grafikája színekben gazdag, gyönyörű, a jól megszokott Ultima sorozatból már ismert felülről, döntött perspektívában vetül elénk. De kidolgozottsága és komplexitása miatt érdemes rögtön maximum installálással kezdeni, mert sok lesz a töltögetés a játék alatt. A zenével hasonló gond nincs, mert midi file-ok lévén csak kis memória szükséges a lejátszásukhoz. Nekem egy Sound Blaster 64-em van 8 MB-ra kibővítve és így a zene olyan fantasztikus, hogy talán ez a legszebb amit kalandjátékban valaha hallottam. A nagyon szép intro után kell elkészítenünk saját karakterünket, ami igen sokoldalú lehet.Nagyon sok kaszt áll a rendelkezésünkre, a hagyományos harcosok és varázslók között akad tolvaj, koldus vagy alkimista is lehet az emberünk, amelyekhez mind tartozik egy fontosabb skill, ami meghatározó lesz a játékban. A Ranger például úgy tud könnyen pénzhez jutni, hogy vadászik az erdőben és az elejtett állatot megnyúzza, annak irháját eladja. Ehhez a munkához tartozik egy ágy, némi tűzifa és persze tűzrakás képesség. És ez csak egy skill, ezen kívül még több mint húsz létezik a játékban, bőven van lehetőség választani. Végül is ez az ami meghatározza a fő hangulatát a játéknak, mert nem csak egyszerűen kalandozunk egy világban ahol jön egy szörny, levágjuk, elvesszük a cuccait és eladjuk, hanem az első időkben dolgozni kell, hogy pénzhez jussunk amiből páncélt vagy fegyvert vehetünk. Azért nem ilyen egyszerű a dolog, ez egy igen lassú és összetett folyamat. Először is ha játszani akarunk, le kell tölteni az UOGUIDE nevű Word file-t, amiben minden benne van amit a játékról tudni kell, hogy hogyan is zajlik ez az egész (ezt azért megpróbálom rárakni az újság CD-jére, olvassátok el). A karakterünk képességei nem csak a vadonban fejlődhetnek, hanem a városokban, olyanokban amelyekben a játék is indul. Találhatunk különböző úgynevezett Guild-okat, ahol mindenki kasztjához mérten gyarapíthatja tudását. Mehetünk íjászkodni, a kovácshoz páncélt készíteni, vagy aki úgy érzi már felkészült a kalandra, a helyi fogadókban találhat munkát magának. De nem árt figyelni, hogy mit vállalunk el, mert ha például arra kérnek minket, hogy öljünk meg valakit, az elég rossz képet fog festeni rólunk a lakosság szemében.

Egy dologról eddig még nem szóltam, és ez az ami a leginkább illúzió rombolóbb az egészben, az pedig a sebesség. Én tudom, hogy csak egy kis ország a mienk, és egyre jobbak az internet szolgáltatások, de ez sajnos nem elég ahhoz, hogy itt nálunk is játszani lehessen ezt a fenomenális játékot. Olyan lassú a program, hogy néha percek telnek el anélkül, hogy bármi is történne, csak hajnal egy órakor múlik el a dugó az interneten, nem hiszem hogy van olyan aki akkor akarna egy amúgy is lassú játékot játszani. De ha esetleg valakit bővebben érdekel a játék, látogasson el a http://www.owo.com/-ra.

Chris
chris@mail.acomp.hu

INFO

● ELECTRONIC ARTS	■ P133	◆ ULTIMA VII, VIII
● ORIGIN	■ 261 MB HD	◆ DIABLO
● KALAND	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4X CD	
	■ SB COMP.	

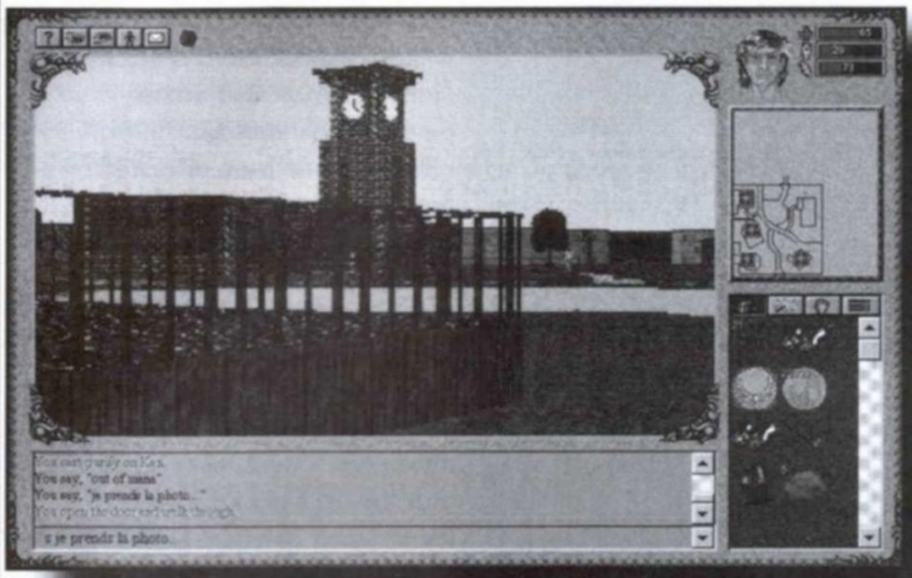


75%

Meridian 59 - Revelation

ONLINE RPG MEGSZÁLLOTTAKNAK

A klasszikus fantasy történetben egy békés, jól szervezett világ (nevezetesen Nexus) rendjét feldúlja a Káosz. Ebbe a középkori

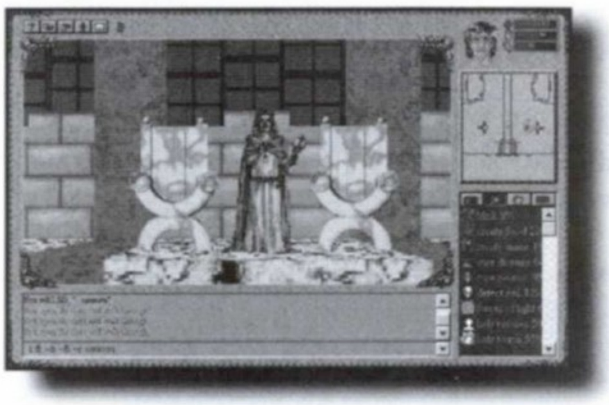


hangulatú helyzetbe csöppenhetnek azok a játékosok, akik vállalják a kihívást és belépnek a 3DO Company világába. Az igazi célt talán még maguk a készítők sem ismerik, így aztán ez a játék végigjátszhatatlan a szó szoros értelmében. Egyszerűen folyamatos, állandóan változó és kihívó kaland, melyben rengeteg karakterrel, sőt a mögöttük rejtőző emberekkel is megismerkedhetsz. Eleinte talán csak a sok gonosz szörny irtása és egyre jobb cuccok szerzése a célod, ám idővel mindenki helyet talál magának a Meridián társadalmában. A céhekbe (guild) tömörülő játékosok pedig már egészen másképpen játszanak, sajátos szövetséget és finom hálót hoznak létre, ahol éppúgy előfordulnak jók és rosszak, barátok és ellenségek...

A karakterek mögött rejtőző társaság különben nagyon vegyes, mind hozzáállás, mind nemzetiség szempontjából. Vannak fent többek között amerikai, francia, belga, svájci, japán, hong-kongi, német, osztrák és olasz játékosok is.

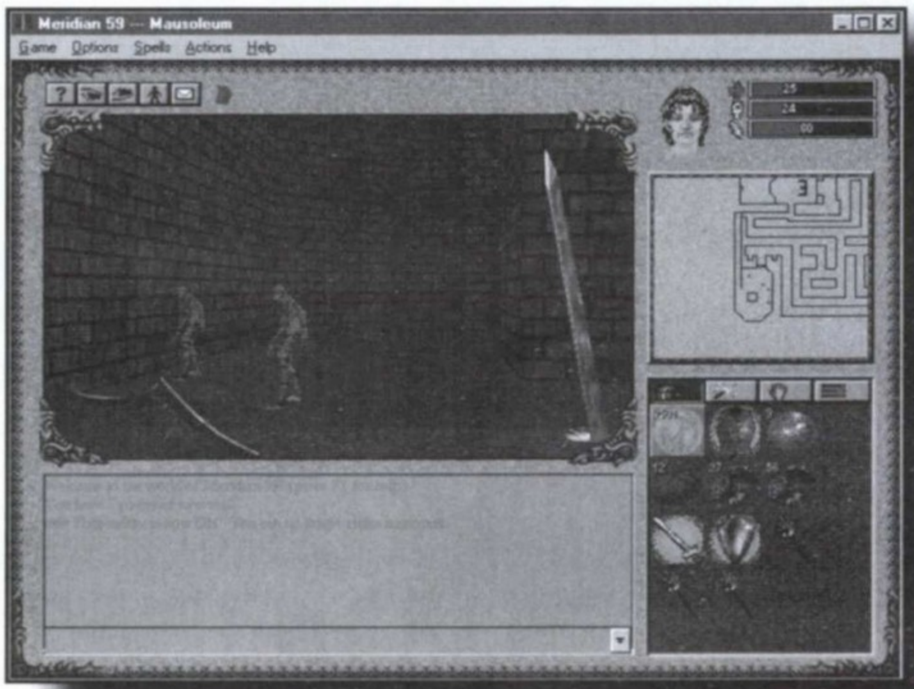
Az átlagos játékos szám egy szerveren bármely napidőszakban tapasztalataim szerint harminc-ötven körül mozog. Ezen kívül a programban rengeteg NPC-vel találkozol majd. Tőlük is információkat, tanácsokat, feladatokat kaphatsz. Ez utóbbiak teljesítéséért természetesen jutalom jár. Rajtuk kívül még az őrzőktől (a 3DO emberei) kérhetsz tanácsot és segítséget.

Azt hiszem minden játékos számára kulcsfontosságú, hogy milyen monsterek várják. A szörnykínálat nagyjából így néz ki: bébi pók, patkány, múmia, százlábú, óriás hangya, 'normál' pók, zombi, ork, csontváz, troll, lupogg (?!), havasi patkány, óriás skorpió, faember. Persze vannak főszörnyek is, például Far'nohl szelleme, pók



királynő, lupog király, yeti, ork sámán, ilyesmi.

A szerepjátékok másik kulcseleme a varázslat rendszer. Bevallom én legfőképpen azért kezdtem el játszani, mert nagyon tetszett, ahogy ezt itt megoldották. Hat iskola van, ezek mindegyike más típusú varázslatokat oktat. Igazán nincs itt most hely ezek részletezésére, de megtalálod majd a klasszikus gyógyító, természeti erőket használó, a káoszt növelő és kihasználó, s a védekező irányzatot is. Több iskola tanait is megtanulhatod, de ennek meg vannak a feltételei. Maga a varázslat különböző komponensekből áll össze és minél többet gyakorlod, annál fejlettebb lesz a hatékonysága. Általában a magasabb szintű



varázslatok megtanulásának feltétele, hogy az előző szintű spelleknél elérj egy megadott százalékot. A tanításért általában fizetned is kell. Helyszűke miatt nem taglalom tovább a dolgot, de higgyétek el nekem, ez egy jól átgondolt, érdekes és vonzó rendszer!

A fizetségről jut eszembe, hogy a Meridian nem ingyenes online játék. A belépési díj körülbelül kétezer forintnak felel meg és a havi számlád a játékidő függvényében maximum négyezer forint lehet (ezért már minden nap korlátlan ideig játszol).

Az utolsó, ám korántsem a legkevésbé mellékes szempont a sebesség. Még a 14.4-es modemen is élvezhető a játék. Igaz este tíz és éjfél között, a csúcsforgalomban kissé lelassul, de nem akkor kell játszani. Ennyi.

Értékeléshez igazán még nincs jogom, mert egyelőre nagyon keveset ismerek ebből a világból, de azt már most biztosan tudom, hogy akiben csörgedezik némi kalandozó vér, annak kár lenne kihagyni. Gyertek fel Ti is, mutassuk meg, mire képesek kis hazánk játékosai! Ami még fontos: a 104-es szervert válasszátok! Alakítsunk magyar céhet!

Ha bárkinek kérdése lenne a játékkal kapcsolatban, NE feltétlenül nekem írjon. Nagy örömömre egy nálam jóval tapasztaltabb magyar srác vállalta, hogy válaszol nektek, a címe: khaled@elender.hu. Ha beléptek és ezt az e-mail címet beírjátok a "Ki ajánlott" címszó alá, az neki ingyenes játék időt jelent! A demo játék természetesen mindenkinek ingyenes.

Végül a Meridian web oldalainak címe:
http://meridian.3do.com/meridian

Lily
Lilytm@usa.net

INFO

- 3DO COMPANY
- 3DO COMPANY
- RPG

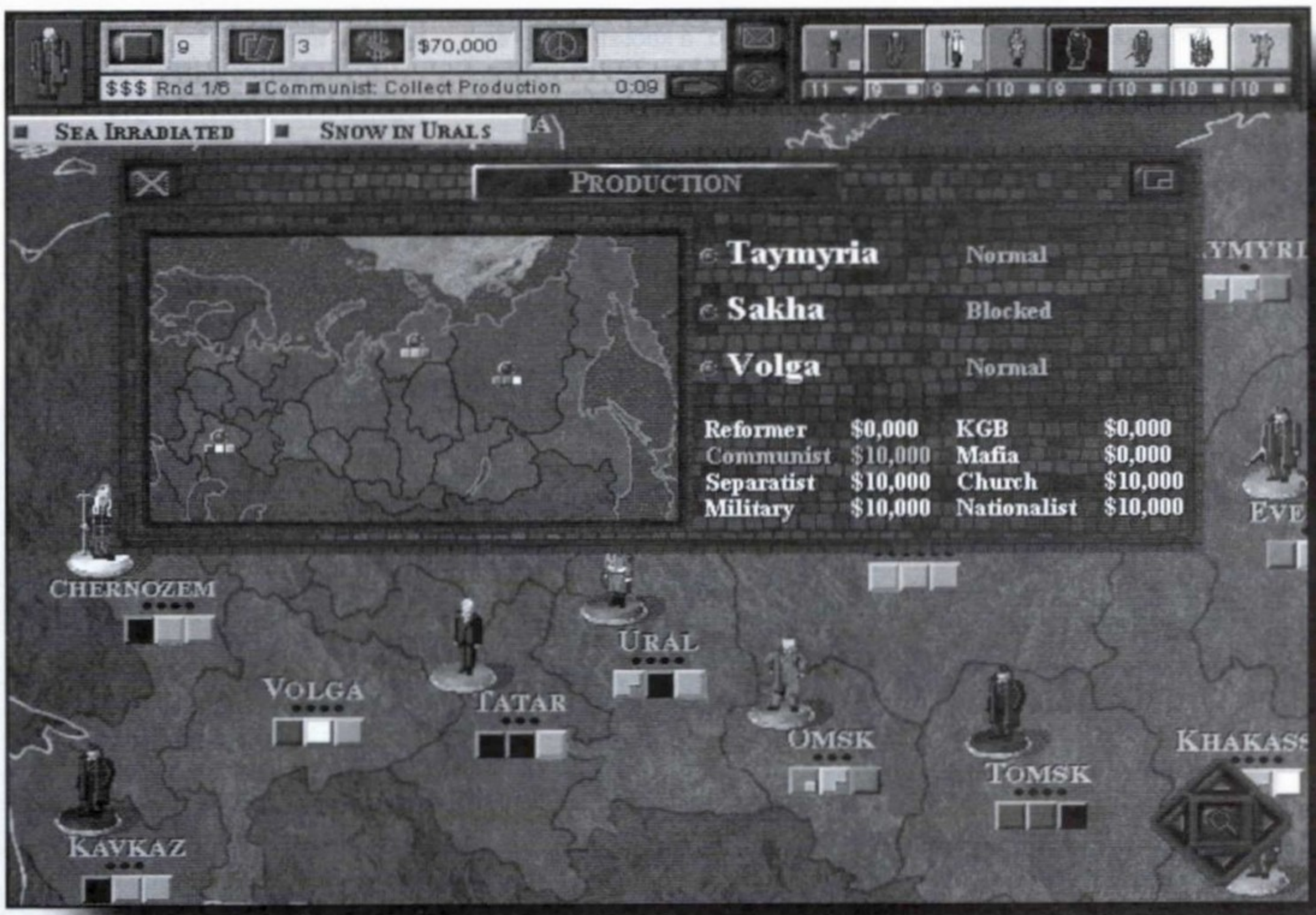
- P100
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4X CD
- SB COMP.

- EYE OF THE BEHOLDER
- DAGGERFALL

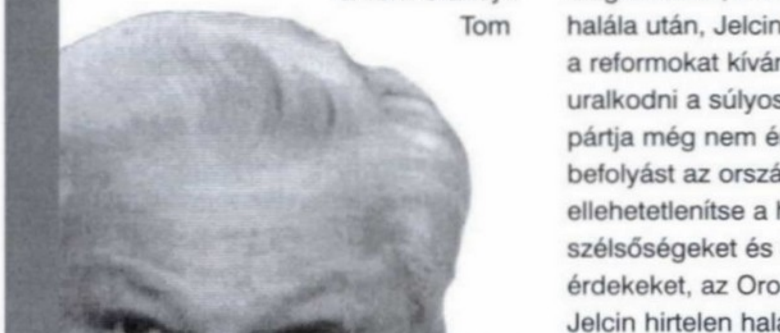
90%

Tom Clancy's Politika

JELCIN HALOTT, OROSZORSZÁG ÁTRENDEZŐDÉS ALATT!



Az első kérdésem akkor merült fel Tom Clancy Politikájával kapcsolatban, mikor kibontottam a dobozát. Egy CD-t és egy 370 oldalas könyvet találtam benne. Miután meggyőződtem róla, hogy nem történt tévedés vagy félreértés, megpróbáltam eldönteni, mivel állok szemben. Vajon ez egy játék, regény melléklettel, vagy pedig egy regény játék melléklettel. Némi vizsgálódást követően kiderült, hogy bár a két dolognak van némi köze egymáshoz, de külön-külön is egésznek tekinthetőek. Ezután felvetődött a következő kérdés. Ki ez a Tom Clancy? Tom Clancy, akinek most első stratégiai játékával ismerkedhetünk meg, regényeivel vált méltán híressé. Műveiben a jelenben vagy a közeljövőben zajló politikai, katonai, terrorista konfliktusok bontakoznak ki. Néhány történetéből meglehetősen sikeres mozifilmek is készültek, mint a Hazafias Játékok és folytatása, vagy a Vadászat a Vörös Októberre.



A történet kezdete, amely összekapcsolja a dobozban talált két médiát, 1999 Oroszországában zajlik. A hatalmas országot minden területen szabályozó, irányító idegrendszer, a kommunista hatalom halála után, Jelcin elnök vezetésével a reformokat kívánó erők próbáltak uralkodni a súlyos gondokon. Bár pártja még nem ért el akkora befolyást az országban, hogy ellehetetlenítse a hatalomra éhes szélsőségeket és egyéb veszélyes érdekeket, az Orosz elnök meghalt. Jelcin hirtelen halálával széthullott a laza alapokon álló politikai rendszer és egymásnak feszült az a nyolc hatalmi tényező, amelyből hét csak az alkalomra várt, hogy határozott lépéseket tegyen önmaga érdekében.

Ezen a ponton válik szét az irodalom és az interaktivitás Tom Clancy Politikájában. A dokumentum jelleggel felruházott regény több helyszínen folyó cselekményét egy - természetesen - Amerikaiak ellen elkövetett merénylet indítja, amelynek szálai az Orosz parlamentbe látszanak vezetni. Roger Gordian multinacionális vállalata és alkalmazottai is veszélybe kerülnek. Elhatározza, hogy az összeállított válságkezelő csoporttal megtalálja a támadás okát. Ekkor még nem tudja elképzelni, milyen messzire képesek elmenni a terroristák, és mi mindent veszíthet ő maga...

A CD ROM ennél kevésbé feszültebb kikapcsolódást nyújthat, amennyiben kedveljük a társasjátékokat. Bár a szerzők - az újonnan alakult Red Storm Enterprising - stratégiai játékot ígértek, én mégsem nevezném annak ezt a tipikus táblás játék adaptációt, amelyben a dobókockák is komoly szerepet kaptak.

A játék helyszíne Oroszország térképe, amelyen egyes nagyobb területi egységek elkülönítve szerepelnek, olyanok mint Szibéria, Kaukázus. A nyolc klikk egyikét vezetve kell a játék végén a legnagyobb befolyással jelen lenni az országban, valamint a lázadásokban. A játék körökből áll, amely során mindenki rendre öt cselekvést hajthat végre. A játék előtt beállíthatunk néhány körülményt, mint a játékosok számát, erősségét, valamint itt adhatjuk meg a játék hosszát ami legfeljebb 8 kör lehet. Tehát egy játék lefolyása alatt legfeljebb nyolcszor léphetünk. Ennek ellenére mégis elhúzódhat a móka, mivel a program csoszogós tempójával kell végigélveznünk valamennyi játékos lépéseit. A lépések a következő sorrendben zajlanak:

FORRÁSOK BEGYŰJTÉSE

Húzunk egyet a források kártyacsomagból, amelybe az eseménykártyák is bele vannak keverve. Amennyiben esemény kártyát húztunk, akkor ez kikerül a táblára és megváltoztat bizonyos körülményeket. Számos esemény változtathatja meg az egyes területek

termelését, az inflációt, a közlekedést, stb. Ha sikerül egy forrás kártyát húzni, akkor ezen három terület szerepel. Akinek befolyása van a jelzett területeken, az területenként kap pénzt, amennyiben egy esemény nem blokkolja a termelést.

Mozgás

Két képviselőnk járja az országot politikai összecsapásokat folytatva. Őket, valamint a befolyásunk alá tartozó lázadásokat helyezhetjük át másik területre.

Kereskedés

Egy kör eme fázisában jó politikushoz híven eladhatjuk befolyásunkat, a ránk bízott pénzt, kártyáinkat, jó anyánkat, stb. A program nem inkasszóval bonyolítja a kereskedést, így előfordul, hogy az átadott cuccért semmit sem kapunk. Ez kizárólag a játékosokon áll.

Ebben a szakaszban köthetünk szövetséget is, ami olyan formájú együttműködést is jelent, hogy egy összecsapásban felhasználhatjuk szövetségesünk befolyását is.

Összecsapás

Minden terület és lázadás 3 befolyás mezőt tartalmaz. Egy kihívásnál választanunk kell egy ilyen mezőt. Az összecsapás oly módon zajlik, hogy a támadó és a védekező is kockákkal dob, majd aki a nagyobb összeget produkálta - amelyik politikus a nagyobb marhasággal eteti meg a jónépet -, az nyeri el a kiválasztott befolyás mezőt. Ez az a pont, ahol a játék stratégiai volta a sok egyes dobásnál megdől. Hogy mégse legyenek teljesen egyenlők az esélyek, vásárolhatunk több kockát, valamint felhasználhatunk támadó vagy védekező kártyákat is. A kockáink számát az is meghatározza, milyen befolyással bírunk mi, vagy szövetségesünk azon a területen.

Kártyák vásárlása

Ha mindeddig nem szórtuk volna el az ostoba adófizetők pénzét, akkor vásárolhatunk kártyákat. Ezek lehetnek támadó kártyák, amelyekkel olyan helyen is kezdeményezhetünk kihívást, ahol nincs képviselőnk (TV, rádió), vagy védekezésünket javíthatja, stb. A kártyák mindig csak a játék meghatározott fázisában használhatóak fel, ez fel is van tüntetve rajtuk.

Az egyes érdekek különféle sajátos tulajdonsággal rendelkeznek, így némileg más taktikát igényelnek.

Egyház - egy extra védelmi kockát kap ott, ahol a képviselője áll;
Kommunista párt - az első képviselővel folytatott kihívás ingyen van egy kockával, utána megismételhető;
Maffia - a kereskedés fázisban az alaptermelés kétszeresét lophatja el egy másik játékostól;
Nacionalisták - akármelyik lázadást bárhová áthelyezheti;
Hadsereg - a befolyástól függetlenül nagyobb távolságra helyezheti a lázadásokat;
Szeparatisták - dupla pénzt kap a befolyásolt területekről;
KGB - a kereskedés néven kártyát lophat;
Reformerek - a saját termelési fázisában minimum az alap termelés háromszorosát kapja.

Ha az utolsó fázison túl vagyunk és esetleg voltunk olyan meggondolatlanok, hogy 8 játékost választottunk, akkor nyugodtan elolvashatunk egy cikket a PC Guru-ban, mire ismét sorra kerülünk.

Az egyes lépések időlimithez vannak kötve, így azon kapjuk magunkat, hogy saját lépésünknél az idő szűkössége, másoknál pedig annak hosszúsága az idegesítő.

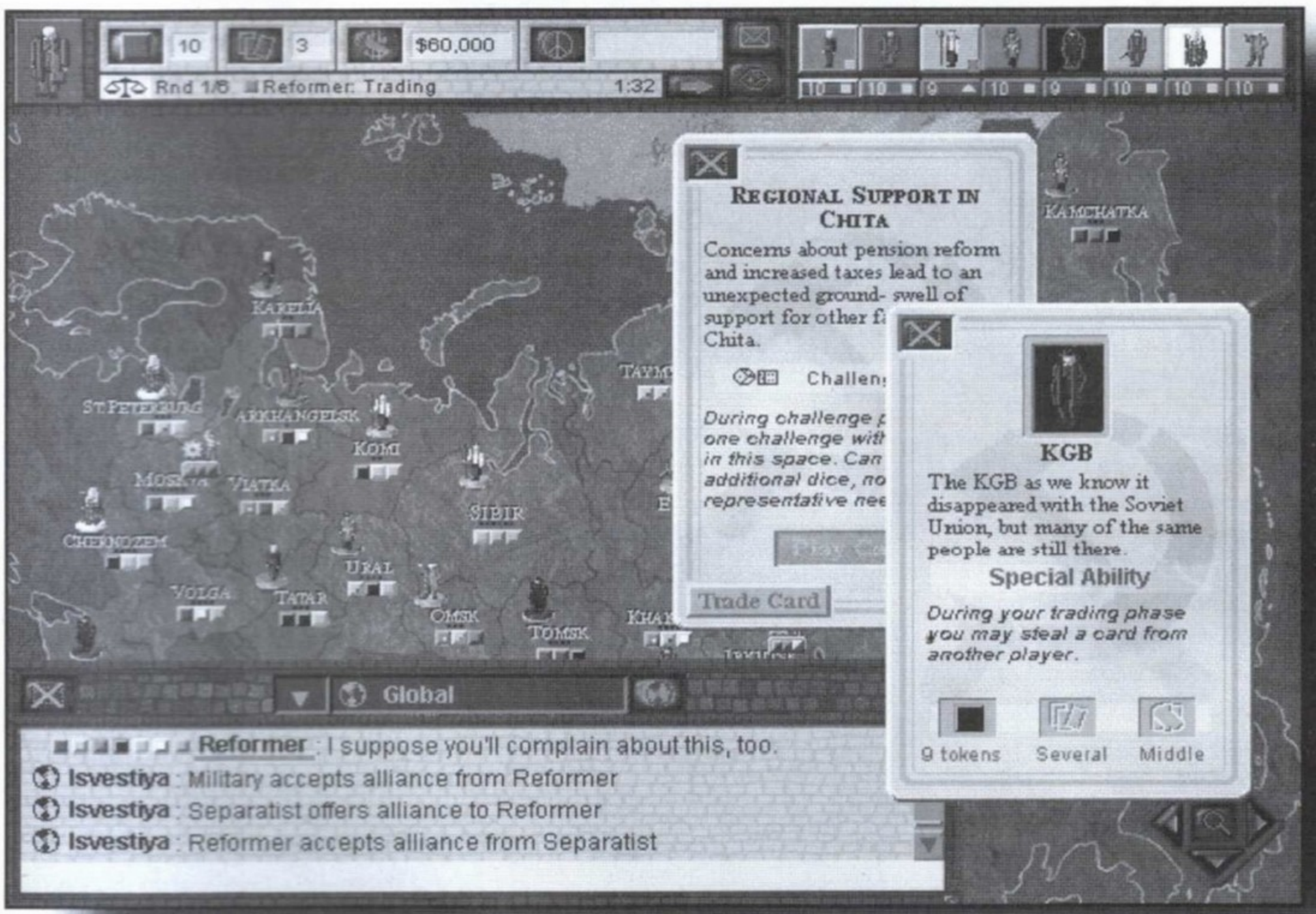
A Red Storm E. nagy hangsúlyt fektet a hálózati játéklehetőségre, ezért már első játékukban is játszhatunk a neten keresztül.

Mindent összevetve a játék nem lehet rossz táblás kivitelben. Ezt a CD ROM változatot pedig akkor tudnám nyugodt szívvel ajánlani, ha egy magyar változata jelenne meg, a lefordított regénnyel. A program minőségére jellemző, hogy beépítettek egy képfrissítési opciót, amit egyetlen billentyű leütésével elérhetünk. Remek nem? Egyszerűen arról van szó, hogy képtelenek voltak korrektül megírni a képernyőkezelést, inkább foltot raktak a hülyeségükre. A gépigényről csak annyit, hogy 16Mb RAM-mal a játék végén a videó hangját nem hallani a HD kerregésétől. Gratulálok Red Storm! Még jó, hogy csak most kezdtétek. Egy éve még nem voltak olyan számítógépek, amin akár egy PacMan-t is képesek lettetek volna csinálni.

Felindultságom miatt a konklúzióban is ketté kell választanom a játékot, a programtól.

A játék erősen hasonlít a jó öreg Risk-re. Némileg összetettebb, de mégsem annyira eredeti, hogy hosszabban lekösse az érdeklődést. A másik személyes véleményem pedig az, hogy egy ilyen táblás játékkal jobb szeretek barátokkal körülvett asztalon játszani HD kerregés, meg egértologatás nélkül. Hiába a hiperszuper multiplayer lehetőség, a csaknem értelmetlen chat lehetőséggel.

Lázi



Info

● Mindscape	■ P100	◆ Risk
● Red Storm Ent.	■ 20 MB HD	
● Stratégia	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

46%

The 3rd Millennium

POLITIKA ÉS GAZDASÁG AZ EZREDFORDULÓ UTÁN

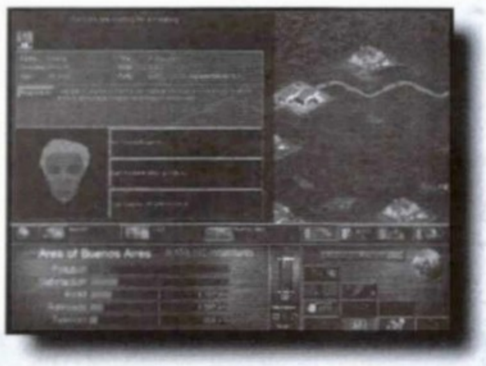
A harmadik évezred közeledte úgy látszik termékenyen hatott a Cryo programozóira, hiszen megszületett az azonos nevű játék, mely nem kisebb feladatra vállalkozik, mint hogy a mi személyünkön keresztül bemutassa milyen is lehet majd a világ ekkortájt. Természetesen minden rajtunk fog múlni, hiszen kezdéskor egy igencsak gyengélkedő, sok problémával küszködő államot kapunk, a Földet felosztó 6 állam közül az egyiket.

A bevezetőből már kitűnt remélhetőleg, hogy a játék kizárólag a kapitalista világot kedvelő beruházóknak és politikusoknak szól, hiszen az elsődleges célunk az állam első emberének járó poszt betöltése, az evvel együtt járó seregnyi problémával egyetemben. Én egy kicsit több stratégiát vártam volna a programtól, azonban szinte csak business-t kapunk. De hát azt kell szeretni ami van.

Az államban mindenféle bajai vannak a polgároknak, illetve természetesen a gazdasági mutatókon és felméréseken is látszik, hogy éppen milyen problémákat kell megoldanunk az adott területen. Nagyon sokrétűek lehetnek ezek a dolgok, kezdve az élelmiszer hiánytól, a katonai fenyegetésen át egészen a légszennyezésig. Vegyük tehát sorra, hogy milyen eszközök állnak rendelkezésünkre. A legfontosabb és persze a legkézenfekvőbb az építkezés. Létezik sima és kiemelt típusú is, de az utóbbit csak főmufti státusban érhetjük el. Az adott üres területen kezdődhet a beruházás, melynek természetesen anyagi vonzatai is vannak. Az építés előtt tájékoztatást kapunk az elkészülés időtartamáról, valamint az elkészült építmény légszennyezéséről és persze a kapacitásáról. Felsorolni is hosszú lenne, hogy milyen típusú épületek léteznek, de felesleges is, hiszen értelemszerűen csak azok jelennek meg, amelyeket építhetünk is. Az épületek egy részének a léte természetesen egymásra épül, hiszen akár az életben itt is több szintje van a termelésnek. A négy alapszintű csoport, a termelő egységek, a természeti épületek, az infrastruktúrához tartozó és a védelmi és fejlesztési beruházások természetesen szorosan összetartoznak. Ha egy adott körzetre kattintunk, akkor láthatjuk, hogy mely terület (pl. egészségügy) szenved hiányt pillanatnyilag, így aztán viszonylag könnyű dolgunk lesz, hiszen a munkánk egy része csak abból fog állni, hogy figyelemmel kísérjük a hiányosságokat és anyagi lehetőségeinkhez mérten változtatunk rajta. Segítséget is kapunk ebben, hiszen előrehaladásunk során sok látogatónk lesz, a kockafejű poligon

GALÉRIA

Az első három képen a zoom fokozatok láthatóak, így lehet fokozatosan ráközelíteni a kívánt kép, illetve játék részletre. Az utolsó képen pedig a polgártárs beszól című jelenet látható.



állampolgárok folyamatosan bombázni fognak minket a remek ötletekkel, melyeket érdemes megfogadni. Mindenfajta állapotot és fejlődést nagy mértékben segíthet, ha az adókat és a juttatásokat helyes mértékben állapítjuk meg, hiszen csak így lehetséges finanszírozni a nagyobb kiadásokat.

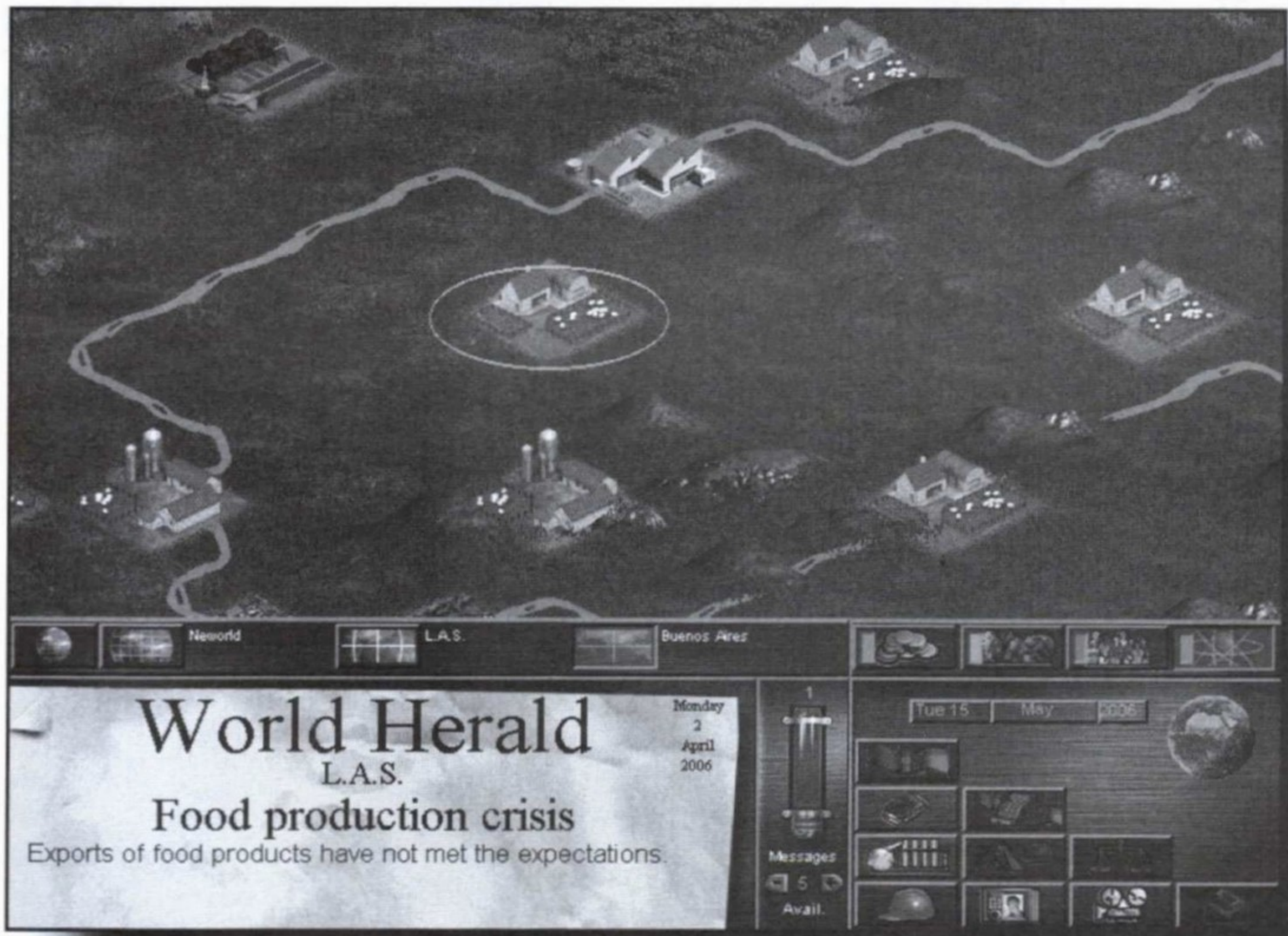
Az eddigi dolgok inkább a gazdasági tevékenységek közé tartoztak, szagoljunk most bele a másik oldalba, a piszkosabba, a politikába. Mivel nem csak gazdasági hatalomra kell törekednünk, így szép számmal állnak rendelkezésünkre politikai lehetőségek is. Több szintű választási procedurán vehetünk részt, melyben a leggyengébb az államon belüli választás, legerősebb pedig a nemzetközi. Mindegyik esetben egy programot kell kidolgoznunk, melynek persze kapcsolódni kell eddigi gazdasági tevékenységünkhöz és az sem árt, ha az esetleges nyerés után a programunkat betartjuk, vagy legalább is megpróbáljuk betartani.

Minden választás alkalmából csak 1 ellenfelünk lesz, kinek a programját lehozzák az újságok, akárcsak a választási eredményeket. A politikai karrier csúcsa persze egyértelmű, hiszen a világtérkép sejteti, hogy a legmagasabb poszt a világ elnöki pozíció.

Minden évben meg kell határoznunk majd a költségvetést, mely a különböző kiadások és juttatások mellett természetesen tartalmazza majd az adókból és a termelésből származó bevételeinket. Külön kiemelendő téma a fejlesztés, hiszen 4 különböző területen (biológia, technológia, orvostudomány, szociológia) végezhetünk el kutatásokat. A kutatásokra természetesen szép summákat kell elkülönítenünk, azonban ne várjunk gyors eredményeket a tudósoktól, ha nem fejlesztjük kellő mértékben a rendelkezésükre álló épületeket,

amelyekben a kutatásokat elvégezhetik. Ha elég nagy befolyásra tettünk szert, akkor már a nemzetközi kapcsolatok és a nemzetközi kereskedelem sem okozhat problémát. Ezen a szinten azonban már nagyon oda kell figyelnünk, hogy mire költjük el a pénzünket, hiszen itt már igazán nagy bukta lehet egy beruházásból, pláne ha nem is értünk hozzá.

Azt hiszen bemelegítésképpen ennyi elég lesz a játékból, hiszen aki jobban meg szeretné ismerni, az úgy is sokkal több időt el fog tölteni a game megismerésével, aki pedig nem érez hozzá elég affinitást, annak ez bővel elég volt.



Összefoglalásként azért kénytelen vagyok hangot adni a kételyeimnek a játékkal kapcsolatban. Nem hiszem, hogy a mai színvonalú játék felhozatalban nagyon sikeres lenne a game, hiszen a grafikája az 1-2 évvel ezelőtti divatot idézi, csakúgy mint a bejátszott animációk és újság fejcímek, amik egy kissé nevetségesek. Ezek még nem is lennének olyan nagy problémák, azonban a teszt alatt több kétség is felmerült bennem. Nem tudom milyen rétegnek szánták a programot a készítők, de az akciókon nevelkedett ifjúságok nem valószínű, hogy lázba fogja hozni egy választási kampány megtervezése, bár ki tudja. Az azonban biztos, hogy a kidolgozatlan irányítás (egyszerűen nem tudom elhinni, hogy nem hallottak kurzor nyilakról a Cryo-nál, amivel a térképet mozgatni lehetne) és a semmiféleképpen sem látványosnak nevezhető menük és screen-ek nem fognak nagy tömegeket vonzani a játékhoz. Lehet, hogy valóban egy olyan mértékű szimulációval van dolgunk, amit a kézikönyv kissé dagályos stílusban csak úgy emleget, hogy ilyet még nem készítettek a világtörténelemben, azonban kétlem, hogy nagyon sokan lennének akik a számítógép nyújtotta szórakozás helyett egy valóssá is válható világkép építgetésén fáradoznának egy fárasztó egésznapi munka után.

Bear™

Info

● Cryo Int. Ent.	■ P90	◆ Capitalism
● Cryo Int. Ent.	■ 5 MB HD	
● gazdasági sz.	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

95

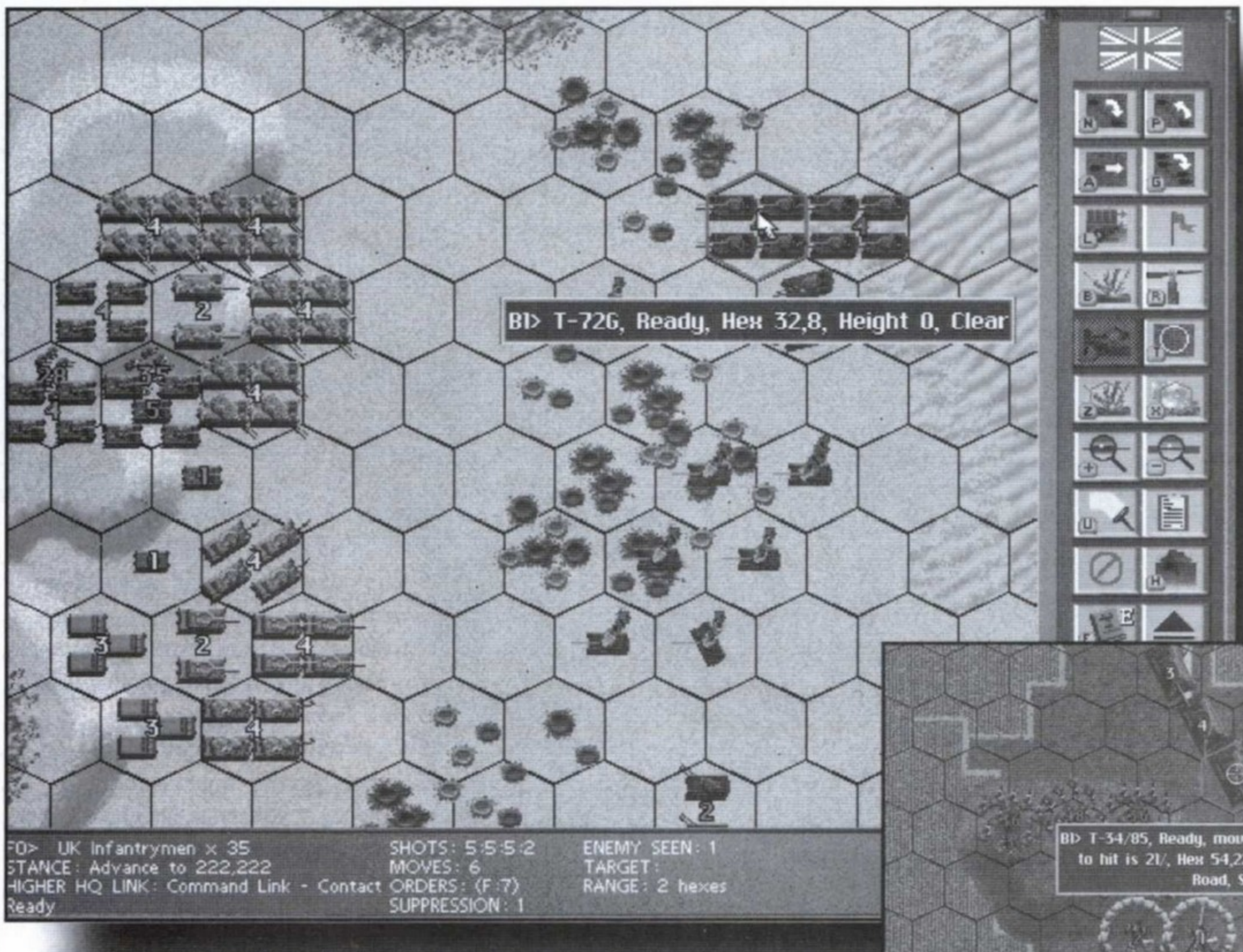
65%

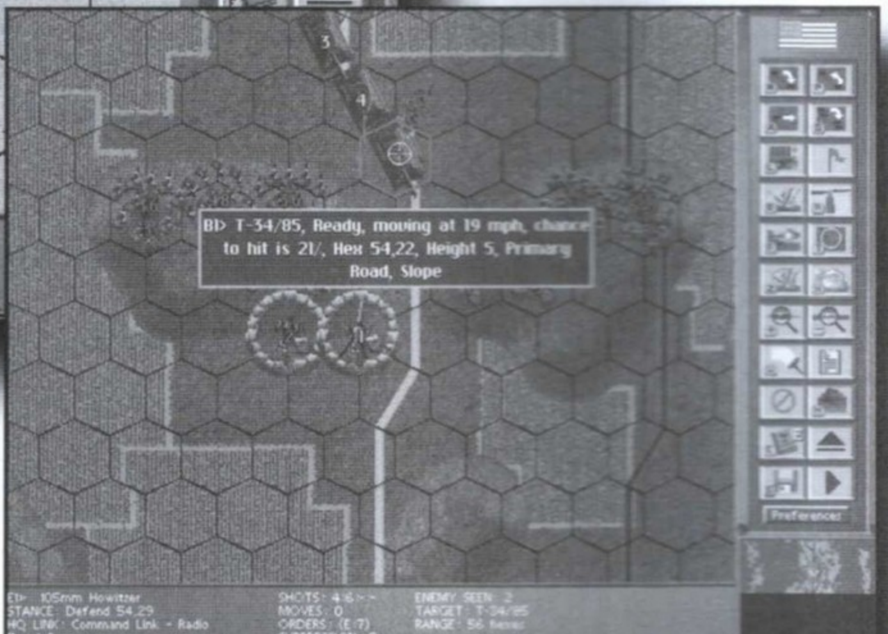
Steel Panthers III

ACÉLPÁRDUC IDOMÁROK JELENTKEZZENEK!

Az utóbbi időkben rendesen felhígultak a stratégiai játékok, amelyek már kellő mennyiségben tartalmaznak akció elemeket is. A már szakállas „tiszta" stratégiák sem tűntek el, ahol egységeket nem mozgatunk, hanem parancsokat osztunk, elmélázunk akár percig is a következő teendőkön, hosszasan bogarászunk a számadatokkal reprezentált valóság apró részleteiben. Ez utóbbi műfajban már régóta otthon van az SSI, sőt mondhatni ez az a műfaj amivel neve a szó szoros értelmében összeforrt. Próbálkoznak ugyan más műfajokban is, de a kezdeti RPG játékaik sikere után más kiadók rendre lelépik próbálkozásaikat. Most pedig itt állunk egy IGAZI SSI játék harmadik részénél, amelynek témája a legnépszerűbbnek tűnő: XX. századi háborúk 1939-től, valamint némi fikció azokról, amelyek még talán hátra vannak ebből a véres száz évből. Egy SSI játék hírét követően - tapasztalataimnak köszönhetően - mindig olyan előérzéseim keletkeznek, hogy a játék kezelői felülete, grafikája a játék evolúció egy már kihalt csoportját fogja idézni. Mindemellett abszolút részletesen kidolgozott lesz, túlmenve azon a határon, amit egy egyszerű, az életben más gondokkal is megáldott ember egy játéktól elvárna. Persze ki tudja, arról nincs adatom, hogy katonai szervezeteknél milyen népszerűségnek örvendenek az Acél Párducok.

Mindenesetre így elöljáróban elárulom, a játék mitsem változtatott az SSI-ről alkotott képemen. A játék népszerűségének viszont ékes bizonyítéka azonban, hogy itt van szám szerint a harmadik rész, a Brigade Command: 1939-1999.





A csaták természetesen egy térképen zajlanak, ami hexagonokra van osztva. A terep megjelenítése elég részletes, mivel a legkisebb léptékben mindössze egy kb. 6x6 km-es domborzati területet láthatunk. A terep grafikájától viszont nem estem hasra. No de a lényeg, hogy miként zajlik a csata. Egy ütközet általában 6-15 körre van osztva. Egy kör nagyjából fél órának felel meg valós időben. Egy körön belül egységeket mozgathatunk, lövéseket adhatunk le egy halom fegyverből, tüzérségi támogatást rendelhetünk és találgathatjuk merről jönnek az oroszok. Csak azokat az ellenséges mozgásokat és egységeket láthatjuk, amely beleesik valamelyik egységünk látómezőjébe. Körünket befejezve a másik oldal is hasonló lépésekbe kezd. Minden lépést alaposan dokumentálva láthatunk sorban a képernyőn, amit annyira fárasztónak találtam, hogy az első adandó alkalommal kikapcsoltam.

Ettől persze csak a szövegek tűntek el - ilyenek, mint: GE SMG Gunners firing Pz-IVh at 1 hexes with...blablabla -, de sokkal nem lett gyorsabb a gép fordulója. Ilyenkor jön, hogy kikapcsoljuk a grafikusok és programozók komoly erőfeszítései révén megalkotott animációkat is. Na de megint elkalandoztam. Tehát kör kört követ, majd ha lejárt az elején meghatározott számú forduló, akkor összesítésre kerülnek az elesettek és az elfoglalt stratégiai fontosságú állásokért járó plusz pontok, melyek eredményeképpen fény derül a győztesre. A cél tehát nem valami szűken értelmezhető feladat végrehajtása, hanem a felállított körülmények között jobb eredményt elérni az ellenfélnél. Persze akad olyan csata is, ahol a konfliktusnak nincs értelme a kijelölt pozíciók megszerzése nélkül.

AZ ARZENÁL

A játékot telepumpálták a XX. században használt valamennyi katonai egységgel. Ezek terjednek egészen a lovasságtól, a legmodernebb vadászbombázókig. Igen, van lovasság is. Gondoljatok bele milyen jól mutatnak a páncélosok mellett, főleg ha más-más oldalon erőlködnek. A poén az, hogy kapunk is ilyen csatákat, például a II. v.h. elején Lengyelország lerohanásakor egy helyen a lovasság próbálkozik a németek ellentámadásával. A gép persze a lengyelek szerepét javasolja. Hát én nem őket választottam :-)

Valamennyi egységről archív jellegű fényképet, valamint rengeteg, számokban kifejezett jellemzőt ismerhetünk meg. Vannak szállító egységek, amelyek más lassabban vagy nem mozgó csapatokat szállíthatnak. Nemcsak szárazföldi és légi egységek vannak, de hajóflották felett is rendelkezhetünk. Jól jellemzi a játék haditechnikai adatbázisát, hogy a magyar egységek között megtalálható a '39-43-ig használt Toldi könnyű tank, vagy a mai arzenálban a Mig 29-esek.

AZ EGYSÉGEK

Egy egység több azonos haditechnikai eszközt képviselhet, melyek egy közös egység

parancsnokkal rendelkeznek. Több egység egy alakzatot alkot, amelynek parancsnoka valamennyi egységének adhat ki utasításokat. Az egységek általában többfajta fegyverrel rendelkeznek és egy fordulón belül akár mindegyiket is használhatják. Az egység parancsnoka fontos szerepet tölt be alárendeltjeinek morális tartásában. Éppen ezért számos adat segít eligazodni, milyen taktikát kell követnünk egy egységgel, hogy a legjobban kihasználható legyen. Minden egységnek van egy szám és egy betűjelzése, pl.: A0, A1, B7. A betűjelzéssel egy osztagot jelölnek, amelyiknek parancsnoka a 0. egységben található. (Néhány magyar tiszt neve: Varga, Deák, Bessenyey...)

A felsőbb vezetéssel való kapcsolattartásnak is szerepe van az egységeknél. A katonákra nehezedő harci körülmények negatívan befolyásolják harci kedvüket, amit ha vezetőjük próbálkozásainak ellenére elveszítenek, akkor befejezik a háborúsdit és kikerülnek irányításunk alól.

Közvetett támadás

Rendelkezésünkre állnak nagy hatótávolságú fegyverek is. Ezek bevetését egy, a célterületre rálátó egységparancsnok rendelheti meg. Fontos, hogy ennek a tisztnek legyen kellő gyakorlata a cél precíz meghatározásában. Így kérhetünk tüzérségi támogatást, légicsapást pontosan időzítve. Meghatározhatjuk egy fordulón belül is, hogy mikor nyissanak tüzet. A repülőknél azt is meg kell határozzuk, a légtér mely pontjain lépjenek be és ki. Ugye nem mindegy merre erősebb a légvédelem.

A harcokat háromféle módban játszhatjuk:

Scenairo

Az előre elkészített forgatókönyvek alapján lejátszhatunk egy x fordulós csatát, ami vagy történelmi vagy kitalált esemény alapján készült. Főként a II. v.h. helyszínein tehetjük próbára magunkat, de vannak a minap lezajlott harcok közül is, mint a Csecsen lázadás, a jó öreg „Sivatagi Vihar", Irak-Irán perpatvar, Afganisztán, stb.

Campaign

A hadjáratok során több ütközetet kell megvívnunk. A fő különbséget az jelenti, hogy magunk állítjuk össze a csapatot. A rendelkezésünkre álló pontokból egységeket vásárolhatunk az adott nemzetnél rendszeresített arzenálból. Ezután az egységek elhelyezése is lehet manuális. Az ütközet után ismét hozzájuthatunk fegyverekhez, valamint kijavíthatjuk a sérülteket. Bár ebből nem erőltették meg magukat a fiúk, van Sztálingrád 1942, Vietnam és Szent Háború 2000.

Ha egyedi harcot akarunk játszani, akkor lehetőség van saját térképeket, egyedi felállásokat létrehozni. Új hadjáratot is létrehozhatunk meglévő, vagy saját forgatókönyvek összekapcsolásával. A leggyorsabb módja egyedi játéknak a BATTLE mód. Itt tetszőlegesen választhatunk ellenfeleket, felszereléseket, akár véletlenszerűen generált térképet is. Meghatározhatjuk az időpontot, ami befolyásolja a használható fegyverzetet.

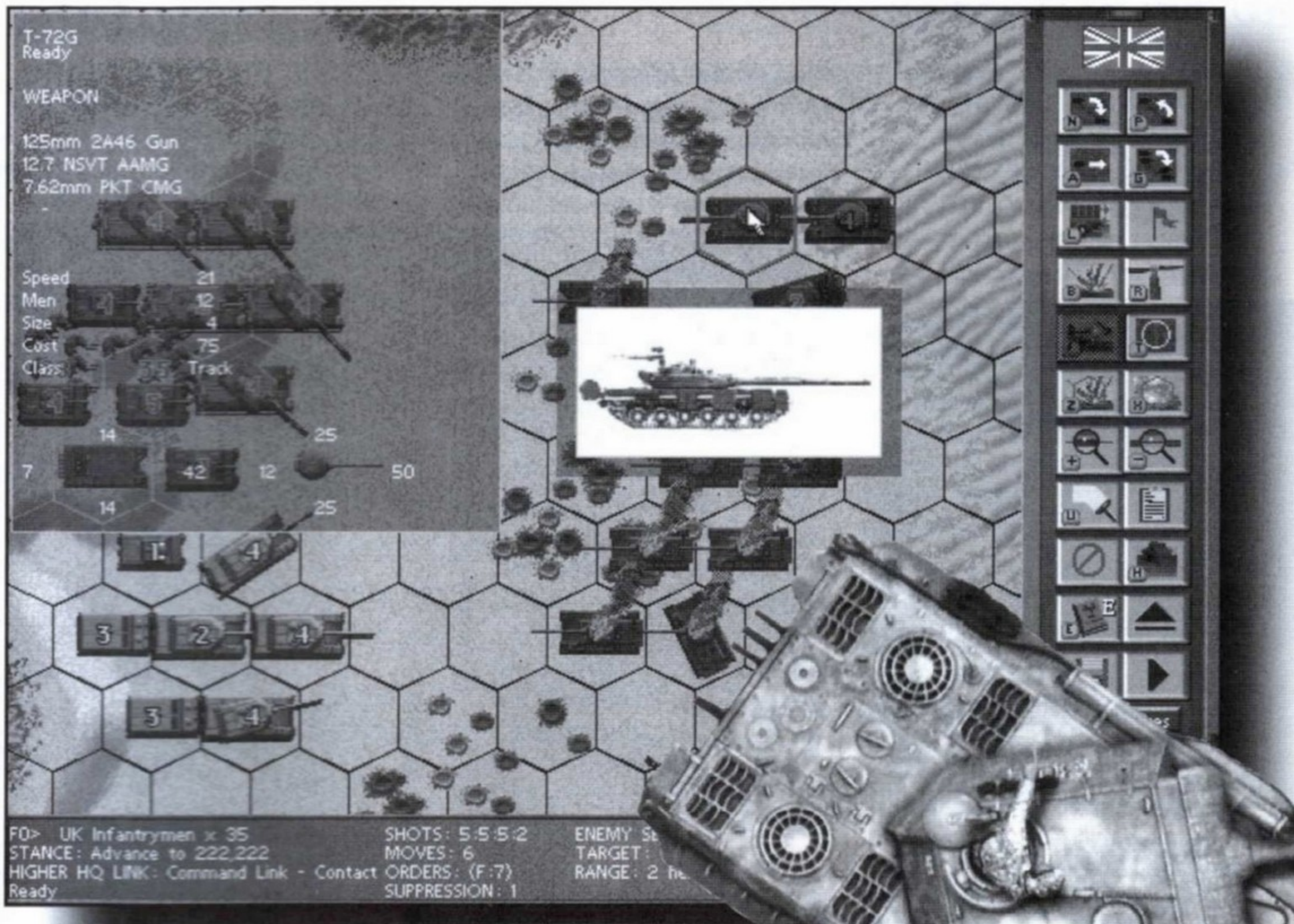
A csapatok irányításánál hasznos lehetőség, hogy megadhatunk az egységeknek célterületet, valamint útjelzőket amit követniük kell. Hogy kövessék is az utasítást, az osztag parancsnokot gépi irányításhoz rendeljük, így nem kell pepecselnünk a nagyobb távolságú csapatmozgatásokkal. Lássuk összességében milyen benyomást tett rám a játék:

Ez egy DOS progi. Ugye meglepő '97-ben? Sokan nemrég még pozitívumnak minősítették volna ezt a tényt. Most viszont amikor már nem csak egy lehetőség a W95, hanem az egyetlen lehetőség, akkor csak a gubanc van a DOS-os játékokkal (pl.: blanker). Ami viszont fontosabb az a technikai megvalósítás. Bár egy igazán élvezetes játéknak sokmindent elnézünk, a SPIII megvalósítása egyszerűen siralmas. Az agyam eldobtam az ostoba lebegő tanácsadó ablakoktól. Ezek azok a kis ablakok, melyek mindig előugranak, ha valamire ráállsz az egérrel, majd közlik csaknem ugyanazt a szöveget, ami a pointer alatti kapcsolón van.

A másik a térkép görgetése. Csaknem negyedképernyőnként görgeti a térképet. Ez akkor a leglátványosabb, amikor a gép fordulójában úgy rángatja össze-vissza a térképet, hogy azt hiszed, a földrengés végzett az egységeiddel.

A stratégiai rész szerencsére átgondoltabb a kivitelezésnél, ám valószínűleg csak az igazán fanatikus stratégáknak fog élményt nyújtani. Annyiféle játék feldolgozta már a II. v.h.-t, hogy nem véletlenül lettek népszerűek más korok és más világok a stratégiai játékokban.

Lázi



Info

● Mindscape	■ Pentium 90	◆ Steel Panthers	69%
● SSI	■ 40 MB HD	◆ Panzer General	
● Stratégia	■ 16 MB RAM	◆ Allied General	
	■ VGA/SVGA		
	■ 2x CD		
	■ SB comp.		

Zombieville

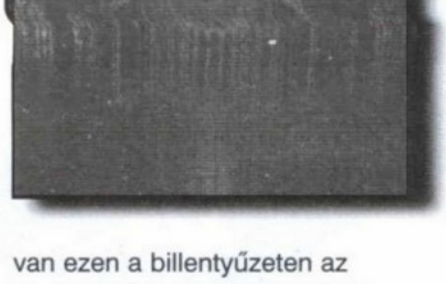
A ZOMBIK (SAJNOS) FELTÁMADTAK

Sokat gondolkodtam mostanában, hogy mi is hiányzik a mai játékokból. A gyönyörű grafika megvan, a digitalizált beszéd szintén, időnként a kezelés is nagyszerűen el van találva, hát akkor mi marad? A humor. És végre egy

játék, ami talán betölti ezt az űrt. Legalábbis remélem, hogy a Psygnosisos fiúk csak viccnek szánták ezt a szörnyűséget, különben nagyon el lennék keseredve.

Mikor a Mocsy bejelentette, hogy nemsokára megkapjuk a Psygnosis új kalandjátékát, amiben valami zombik ellen kell nyomulni, felcsillant a szemem. Egy cég, amivel szemben azért lehetnek az embernek bizonyos elvárásai, egy kis horror beütés, amibe beleborzong az ember háta, és egy kalandjáték, ami megdolgoztatja az ellustult agytekervényeket. YES! Ez kell a népnek!

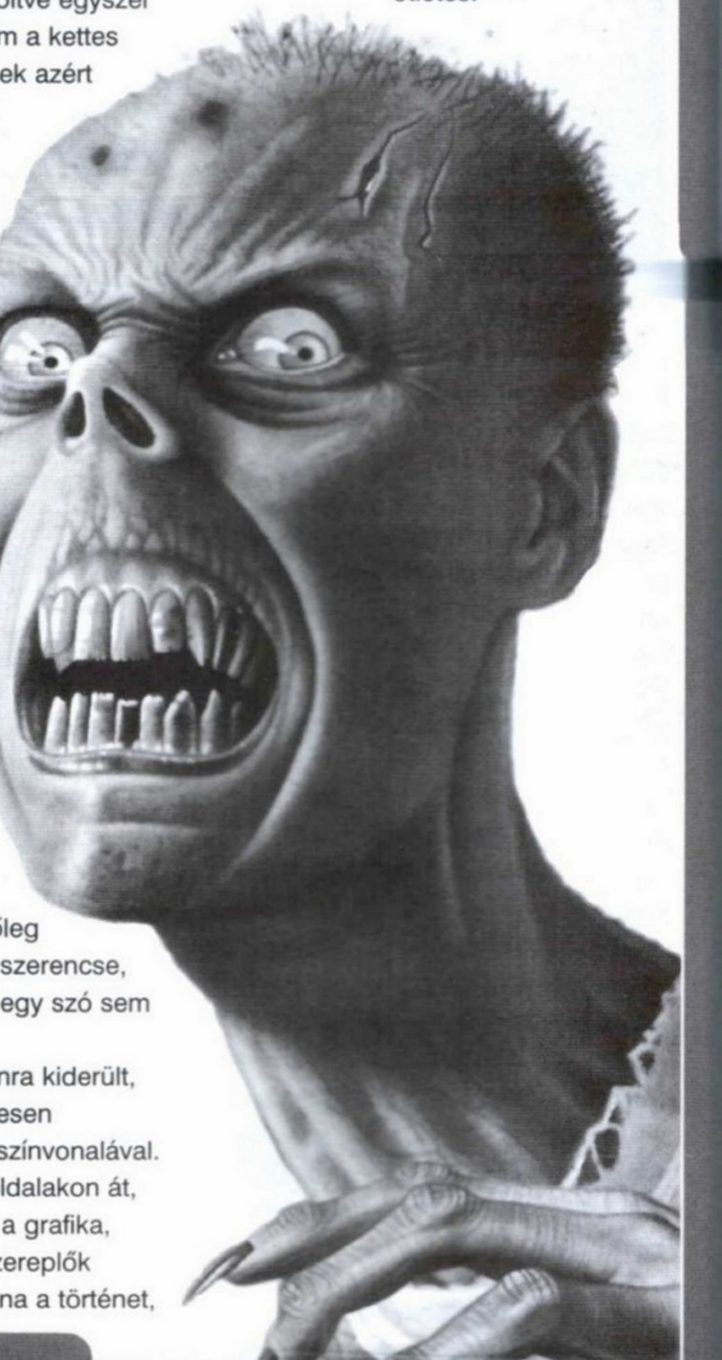
Aztán megérkezett végre a várva várt doboz. Futás az első utamba akadó szerkesztőségi gép felé, és hajrá! ... Mondom hajrá... És jött az első kellemetlenség. Egy manapság elég primitív installálási metódus után nagy nehezen beizzítottuk a játékot. Egér kézbe, kézikönyv félredobva (ugyan kinek kell egy ilyen gyermeteg segédeszköz), aztán csak kikerekedett szemekkel ültem és bámultam. Csodálkozásom oka az a kb. fél perccel az indítás után feltűnt képernyő volt, ami arról tájékoztatott, hogy hát, bizony én most nagyon meg vagyok halva. Ejnye, hát ez nem túl jó móka. Próbálkozzunk újra! (A fenébe! Hol



van ezen a billentyűzeten az ismétlőjel? Mindegy): Ismétlőjel.

Rövidesen kénytelen voltam a Mocsyhoz fordulni egy kis segítségért, hogy mint tapasztaltságban azért csak utánam kullogó, de azért elég tehetséges kalandjátékos, próbáljon már rájönni, hogy miért van az, hogy max. egy percig tart végigjátszanom ezt a két CD-s programocskát. Már - nem viccelek - tizedik perce próbálkoztunk különféle módszerekkel, hogy a ránk támadó zombikat hatástalanítsuk valamilyen módon - még a gépkönyvet is előkerestük az asztal alól -, mikor megtört csapatunkhoz odacsapódott a törd. is, és megújult erővel foghattunk a teszteléshez. Újabb tíz perc elteltével már indulhatott is a tényleges játék, mivel rájöttünk, hogy eddig mindent jól csináltunk (fegyver a kézbe (F2), célzás és tűz), csak épp olyan ügyesen lett megoldva a kezelés, hogy képtelenség elég gyorsan rájönni a legkisebb trükkjére is.

Ezek után már sokkal sszafogottabban álltam hozzá a olgokhoz, és így már meg sem pődtem, mikor az otthoni gépemen próbálva kiderült, hogy akadnak itt ég egyéb problémák is. Semmi ilönös, mindössze annyi, hogy em lehetett visszatölteni az mentett állásokat. Előfordult, hogy ılami elektronikus szemét volt elyükön, de a legmókásabb az volt, ikor a második képernyőn mentett részt visszatöltve egyszer ak bekérte a program a kettes mezt, és gyönyörű(nek azért rántsem mondható) omrobbanással vendeztetett meg - ami a játék során összeszedett *infók alapján* feltehetőleg a befejező anim lehet. Hehe! Jó, mi? És mindez azért, mert miután a programocska felpakolta a maga százhúsz megáját a viccmesteremre, csak kb. tíz mega szabad hely maradt, és ez kevésnek bizonyult egy ötven k-s file elmentésére, feltehetőleg a swapfile miatt. Még szerencse, hogy a gépkönyvben egy szó sem esik erről.



Gondolom mostanra kiderült, hogy nem vagyok teljesen megelégedve a játék színvonalával. Ecsetelhetném még oldalakon át, hogy milyen unalmas a grafika, mennyire gyenge a szereplők animációja, milyen béna a történet, mennyire ótvarul vannak kitalálva a feladatok, milyen pocsékul van bedigizve a karakterek beszéde - be kell vallanom sok mindent meg sem értettem abból amit mondtak, pedig azért a Gabriel Knight 2 különféle németországi angol kiejtését egész könnyedén megértettem -, és hogy ennek ellenére ezt csak úgy lehet kiíratni, ha teljesen levesszük a hangerőt, és hogy számtalan kisebb-nagyobb buggal találkoztam még, ami lassan már hiányozni is kezdett, ha két percig normálisan előre lehetett jutni. De úgy vélem nem szükséges ezek túlzott boncolgatása, meg amúgy sem elég bő a szókincsem, hogy elegendő negatív jelzőt találjak rájuk. Inkább ideírom az ilyen játékokhoz fenntartott szócskám: Kerülendő.

Bird

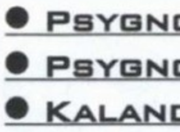
Ui.: Ja, a kézikönyv kinézete ötletes.

INFO

- PSYGNOSIS
- PSYGNOSIS
- KALAND

- P133
- 116 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2X CD
- SB COMP.

- MAN IN BLACK
- BLADE RUNNER

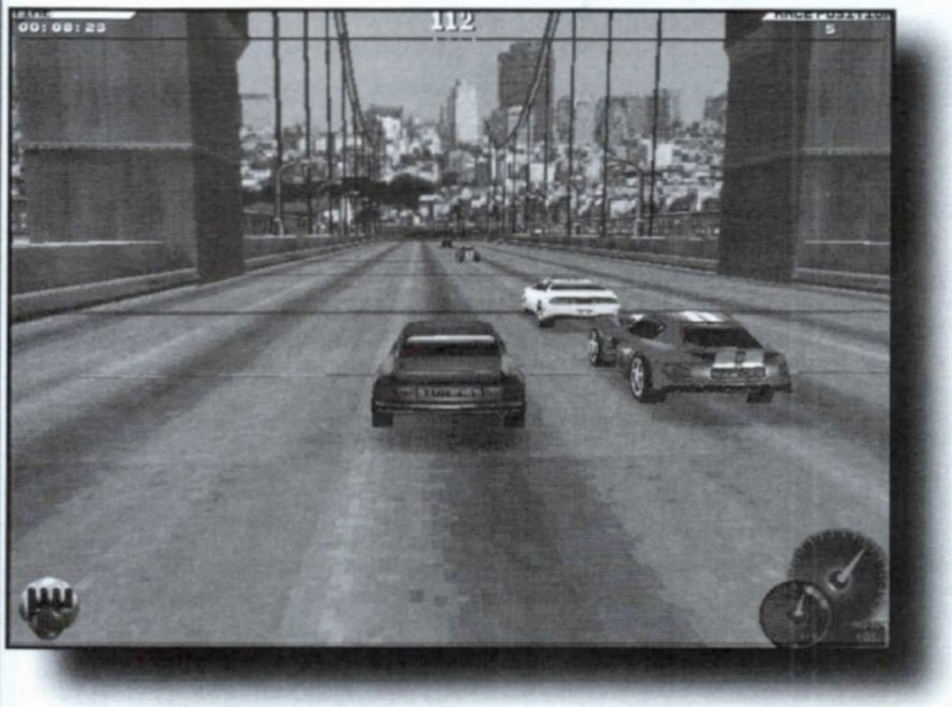


55%

Test Drive 4

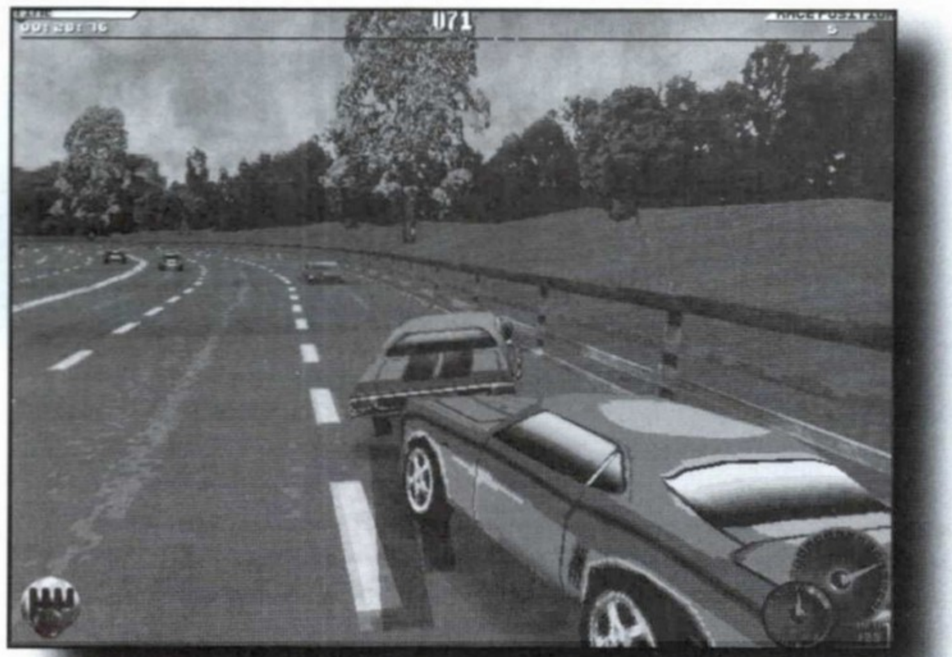
TEST DRIVE -4

Nagyon vártam ezt a programot. Kellemes emlékeket idézet bennem - persze nem TD3-ra gondolok. Miután néhány kép napvilágot látott és



fellebbentették azt a hírt is, hogy a '70-es évek Muscle Car-jai is helyet kapnak benne, egyszerűen egy zsongás vett rajtam erőt. Végre egy olyan program, ahol a régebbi idők autói is helyet kapnak. Igaz ott volt a Streed Rod, de az nem a grafikájával tűnt ki igazán. Az egy szuper kis játék volt C64-es grafikával. Szóval Test Drive 4. A képek alapján igen magasra állítottam a mércét, és reméltem, hogy nem csalódok majd benne.

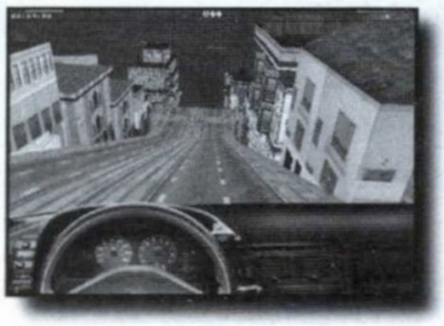
Nem húzom az időt és nem fokozom az érdeklődést a program iránt. Szerintem a tavalyi év egyik legnagyobb bukása. Egyszerűen döbbenetes. Néha felmerült bennem, hogy esetleg valami béta verziót dobtak piacra, mert annyi a bug benne. Néhány apróság: ha leveszem a zene hangerejét, a motor hangja is fokozatosan halkul, ha kikapcsolom, alig lehet hallani a motor hangját. Ha kilépünk egy versenyből, nálam a program 5 esetből háromszor nem a főmenübe ment vissza, hanem egyszerűn kilépett magából. A vektorhibákról nem beszélek. Szerencsére annyira nem feltűnőek, de engem igen zavartak. Néha az arányokkal is vannak bizonyos gondok. A



grafikusok szerintem kóros képzavarral szenvedtek. Az egyik legidegesítőbb dolog, hogy a közlekedő autók (vagyis a forgalom) repülnek az út felett. Luke Skywalker elég jól érezné magát bennük. Mondjuk azt meg kell jegyezni, hogy itt legalább be lehetett kapcsolni a forgalmat, nem úgy, mint az NFS2-ben. Azt már meg sem merem említeni, hogy ha műszerfalas nézetből vezetünk, valami hiányzik. Megmondom mi. A műszerek mutatói. Az még hagyján, hogy nem mozognak (mondjuk azért elvárnám), de nincs is minek mozognia, mert nincsenek mutatók. Ez kész röhej. Ráadás erre, hogy a sebességváltó képe (külső nézetekben) mindig egy 6+1 sebességes váltót mutat, de pl. egy három sebességes autónál csak a 3.-ig lehet felváltani. Nevetséges. Azt meg sem merem jegyezni, hogy a Hemi 'Cuda és a Chevy Chevelle nem 3 sebességesek voltak.

Nyugodtan felmerülhet bennetek, hogy akkor mi a pozitívum a játékban. Hát semmi. Minden inkább átlagos a fentiek kivételével. A grafikával lenne a legkevesebb gond, de azért példát vehettek volna bármelyik NFS-ről. A játszhatóság egyszerűen botrányos. Korábban nem említettem, hogy üresjárat nincs (mármint van a sebességváltó kulisszáján, de nem használható). Vagy előre megyünk, vagy hátra. No comment.

Az igazság az, hogy az ötlet jó, de .... Ehhez nem tudok mit szólni. Jó poén, hogy San Francisco-ban a keresztutcákból belénk szabhat egy kamion vagy egy villamos. Döbbenetesek azok a hosszú, egyenes, lejtős (!) utak. Japánban forgalommal szemben



mehetünk, sőt egy áruház emeletén (?) is.

Vannak benne jó ötletek, de egyszerűen nagyon el van rontva.

Most jut eszembe az intro. Hát nem piti! Egyszerűen D Ö B B E N E T ! Nem tudom, hogy ez a "Pitburger Syndikátus" mihez ért, de az autókhoz, a rendereléshez nem, az uti. Az autók bemutatása kissé jellegtelen (próbáltam nagyon szépen fogalmazni). Olyan autók vannak a programban amikről "hiperszuper" képeket, videot... lehetne közölni. De nem!

Most mit írjak erről a programról? Az ötleten kívül semmi jó nincs benne. Támogatja a 3dfx-et. Ez mehetne OpenGL-en is, az sem változtatna semmit sem a játszhatóságon és az összhatáson. Ez a program össze van vágva! Elveszi mindenkinek a kedvét az autós programoktól.

Olyan rossz, hogy meg kell nézni!

Mr.T.

INFO

- ACCOLADE
- PITBULL SYNDICATE
- AUTÓVERSENY

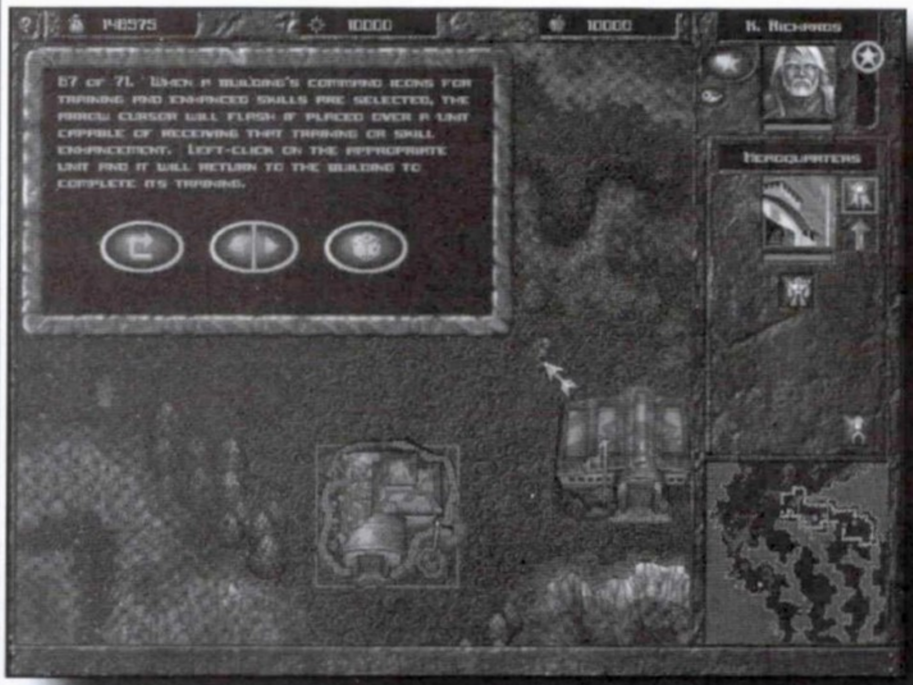
- P100
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- NFS
- NFS2

60%

WarWind 2

ISMÉT MEGCSAP A HÁBORÚ SZELE



Bevallom számomra nem sok élmény maradt meg a DreamForge első real-time stratégiájának, a War Wind-nek az emlékeiből. A legtisztábban az introra emlékszem, mert szerintem az nagyon hangulatos volt. Ó már emlékszem, maga a program nem is futott a gépemen, de úgy emlékszem, hogy a Mocsy sem volt oda tőle. Feltehetően a program elég rosszkor is látta meg a napvilágot, hiszen a Warcraft II akkoriban mindenkit lesöpört a piacról. Most, másfél év elteltével az SSI folytatva a megkezdett hagyományokat, piacra dobta a második részt, mely a The Human Onslaught névre hallgat. Yavaun egzotikus világában folytatódik a háború a Tha' Roon, az Obblinox, a Shama'Li és az Eaggra fajok megbékélése után, ezúttal másik négy fél között.

Aki kimaradt volna esetleg az első fordulóból, annak elmondom hogy ez egy különös világban zajló és ennél fogva kissé rendhagyó eszközöket használó real-time stratégiai játék, mely a Warcraft és a Command&Conquer hagyományait követi. A fajok kiválasztása pedig egyben megkívánja a játékosoktól a stratégia kiválasztását, ugyanis mindegyik nép teljesen más harci módszerekkel juthat győzelemre.

A küzdő felek. A Marines csoport tulajdonképpen az emberi tényező a programban, félelmet nem ismerő katonák a szokásos eszközökkel. A Descendant faj már sokkal békésebb és a tudomány, a kutatás eszközeivel dolgozik. A NagaRom szolgái a Föld belső harmóniáinak egyensúlyát keresik, eszközük a mágia, végül az Overlord-ok teljesen agresszívan mindennek az elsöprésére és a pusztításra törekszenek.

Maga az irányítás nagyon egyszerű, bár mivel nem feltétlenül ragaszkodik a más játékok által teremtett hagyományokhoz, olykor igen zavaró lehet. A már megszokott, beidegződött kezeléssel itt nem sokra jutsz, ami elég zavaró lehet. Mindenesetre van lehetőség csapatok létrehozására, útvonal kijelölésre, speciális tárgyak és fegyverek felvételére, valamint használatára is. Az egységek több módon is fejleszthetők és a varázslatok rendszere már már RPG-be illik. Ettől a program akár még jó is lehetne. De sajnos nem az. Hogy miért? Mert egyszerűen nézhetetlen. Az én szemem elég edzett de egyórányi játék után könnybe lábadt a szemem és sajnos nem a program nagyszerűsége felett érzett meghatottságomtól. Úgy éreztem, ha csak egy perccel tovább nézem az eszméletlen színekkel dolgozó, talán túlságosan aprólékosan kidolgozott grafikájú képet, akkor a szemem egyszerűen kifolyik a medréből. Pedig a játék amúgy talán nem lenne rossz, hiszen fantasy elemekkel is dolgozik, a világ is elég kiforrottnak tűnik és a hangulatot megalapozó zene is egész kellemes, ha nem is a legjobbak közül való.

Akik pedig arra lennének kíváncsiak, milyen újdonságok vannak az előző részhez képest, nos nem sok jó hírem van. Szinte abszolút semmi, kivéve a harci dalokat. A fajokon kívül minden ugyanaz: a 2D világ, az irányítás, a megjelenítés, minden, még szinte a sztori is. :(((

Ezért aztán hiába vannak benne jó ötletek, a rettenetes grafika, a kissé könnyű feladatok és a tovább lépés hiánya miatt nem hinném, hogy bárkit is hosszabb távon lekötne. Kár érte.

Lily
Lilytm@usa.net

INFO

- MINDSCAPE
- SSI
- STRATÉGIA

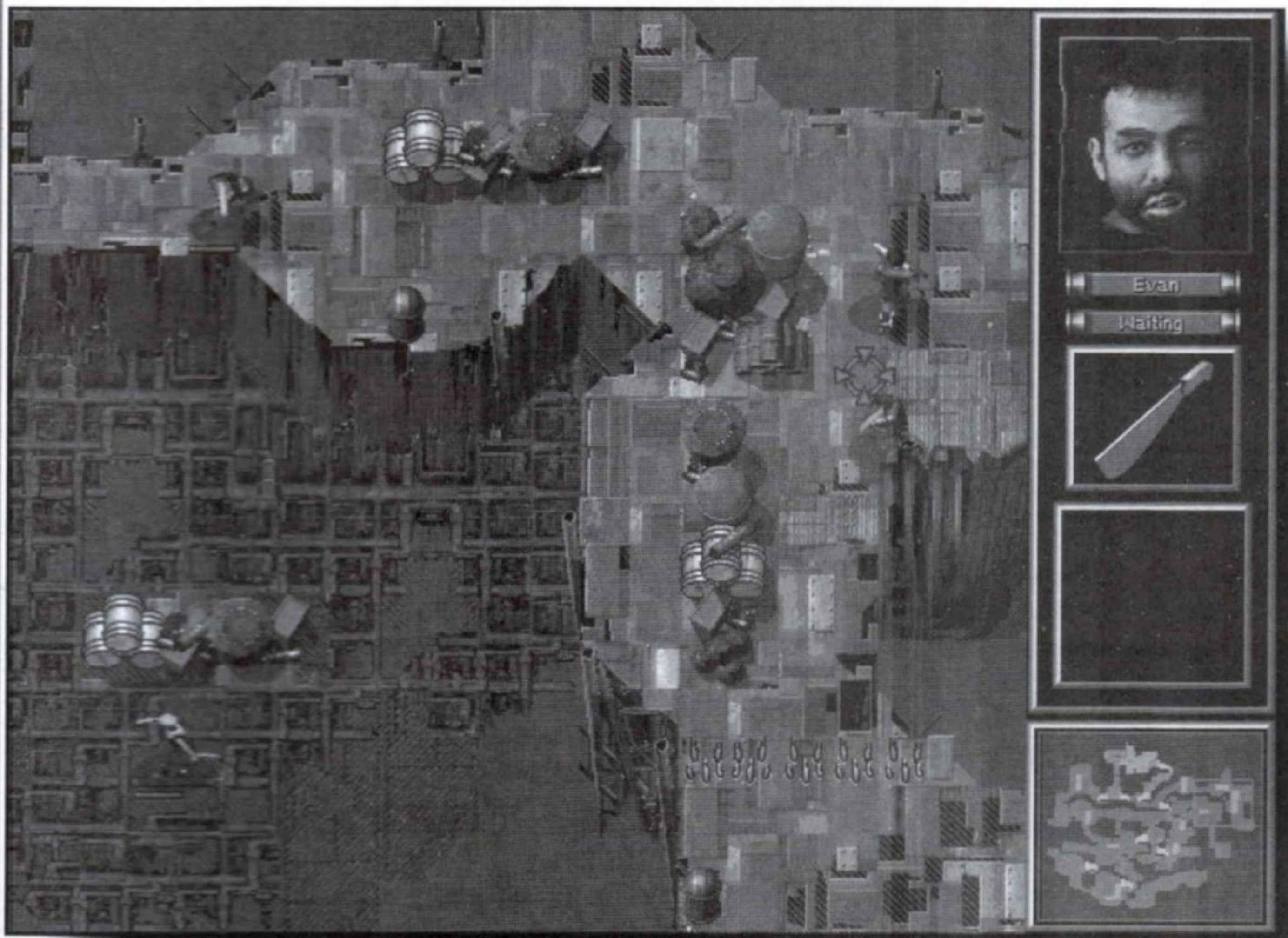
- P100
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- WARCRAFT
- COMMAND& CONQUER

67%

Waterworld

ÚJABB KUDARC



Gondolom mindannyian emlékeztek Kevin Costner hatalmas befektetéssel és kudarccal járó filmjére, melyben a nem is olyan távoli jövőben lejátszódó nagy katasztrófa után (melyben a jégsapkák megolvadtak és a kontinensek a víz alá kerültek) az emberek a vízen élnek, a szárazföld számukra csak álom, és maga az életben maradás is minden napos küzdelem.

Emlékszem, amikor a híreket írtam, még enyhén optimista voltam a programmal kapcsolatban, de ez már a múlté, hiszen itt a kész játék és ez már a jelen. Valljuk be, nem láttunk még jó filmadaptációt és sajnos ez alól ez a program sem lett kivétel. Pedig nekem például a sztori tetszett és a látványvilágból is ki lehetett volna hozni akármit. Ha pedig egy játék nem ragaszkodik szigorúan a filmhez, elvileg még javíthatna is rajta.

Ez alkalommal egy vezető (War Chief) szerepében kell szigetről szigetre vezetned egyre gyarapodó csapatodat. A több mint húsz küldetés feladatai jellemzően a következő kategóriákba sorolhatók: irts ki mindenkit, vagy szerezz meg ezt vagy azt, esetleg juss el ide és ide. A küldetéseket minden alkalommal elmondják neked és a stratégiai térképen jelölik is a kulcspozíciókat és feladatokat. Embereid száma kettő és tizenkettő között mozog. A küldetések során beszerezhetsz vagy találhatsz különféle felszerelési tárgyakat: elsősegély csomagot, tárat, cipőt, töltényeket, ruhát, vizet, fegyver upgrade-t és rendkívül értékes fémet. A fegyver használati jogát úgy szerezheted meg, hogy megölsz legalább egy ellenfelet, amelyik azt használja. Minden ember speciális képességétől függ, hogy mit tud a legjobban. Minden küldetés előtt lehetőséged van az emberek felszerelésére. Furcsa módon a feladat meghallgatása előtt kell eldöntened, hogy melyik emberedet és milyen felszereléssel viszed a következő szigetre. Ez lássuk be elég nagy hiba, hiszen ezután nézheted csak meg a taktikai térképet és döntheted el (ha van rá lehetőség), ki hova kerüljön a terepen. Márpedig nagyon nem mindegy mi van az embereknél!

Maguk a küldetések egyáltalán nem nehezek, de figyelned kell a taktikai ismertetőre és a szövegre (angol tudás kell, mert csak hallod a feladatot, nem írják ki). Néhány tipp. Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám be se töltsed. Na jó, komolyan. A fegyverek kiválasztásakor próbálj úgy ügyeskedni, hogy legyen íjász is, közelharcos is és területre lövő ember is (mert hogy a küldetést ugye csak ezután kapod meg). Az sem mindegy melyik fegyver kinél van, szóval ismerned kell embereidet. Mindent szedjél össze a terepen, ha gondolod előbb takarítsd le a pályát és utána szedd össze, de mivel csak az így szerzett tárgyakkal gazdálkodhatsz, nem engedheted meg magadnak azt a luxust, hogy ott hagyj bármit is. Lődd szét a ládákat! A hordókra viszont óvatosan lövöldözz, mert robbannak. Ezt érdemesebb akkor elkövetni, ha az ellenfél közeledik mellette... Ilyesmi, semmi komoly.

Egyszóval ha bárki akar egy iszonyatosan gyenge, dos alatt futó stratégiai játékkal próbálkozni: itt a remek alkalom. Sajnos a játék még nagyobb bukás, mint a film volt. Ha mindenképpen akarnék valami pozitívumot is mondani, a legjobbak talán azok az összekötő animációk voltak, amiket minden pálya után megcsodálhattam. No nem mondom, hogy "fú ilyet még sose...", de az legalább elért egy szintet. A Waterworld néhány éve még a jók között futhatott volna, de ma már jobb lesz ha minél gyorsabban elfelejted.

Lily
Lilytm@usa.net

INFO

- INTERPLAY
- INTERPLAY
- STRATÉGIA

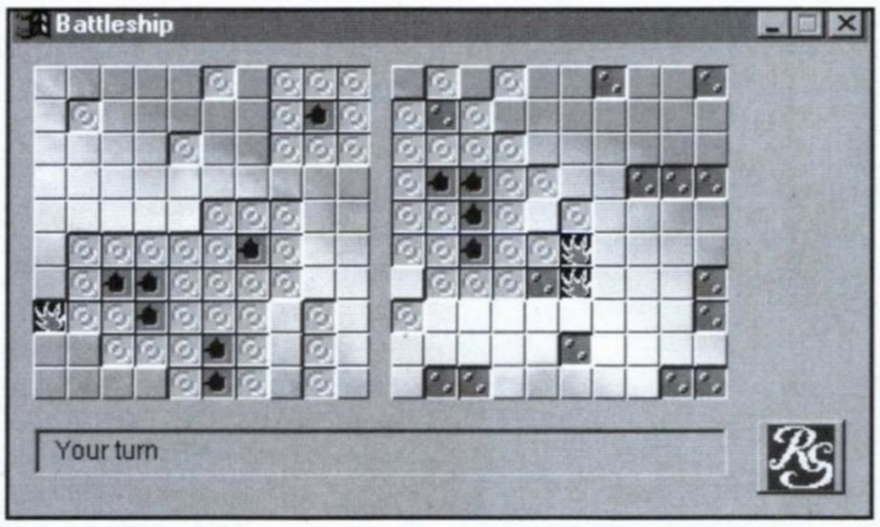
- P90
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

- WARCRAFT
- SEVEN KINGDOMS

47%

BATTLESHIP (WIN95)

Az iskolában (főleg óra alatt) papíron is játszható játékok közül a battleship, ismertebb nevén a torpedós játék viszi el a pálmát az othello mellett. Maga a



battleship játék olyannyira egyszerű, hogy nemritkán 4-5 éves kortól is játsszák a gyerekek, hiszen nem kell hozzá más, mint ismerni azt a pár betűt és számot. A fenti freeware játék szerencsére 100%-ig a hagyományos torpedó szabályokra alapszik, azaz a „csatatér" 10x10-es felosztású, valamint a hajók száma 1 db négyes, 2db hármas, 3 db kettes és ugyancsak 3 db hármas egységekre épül. Kezdéskor először mi tesszük le a hajóinkat a jobb oldali táblára, majd kezdődhet is a nagycsata. A program kis méretéhez (213K) viszonyítva elég normálisra sikerült, és mind a grafikája mind pedig a hangja elfogadható. Egyedül talán a kétjátékos módot hiányoltam, pedig ez lenne az igazi (természetesen számtek. órán).

Reliable Software
www.relisoft.com

LANDMIND

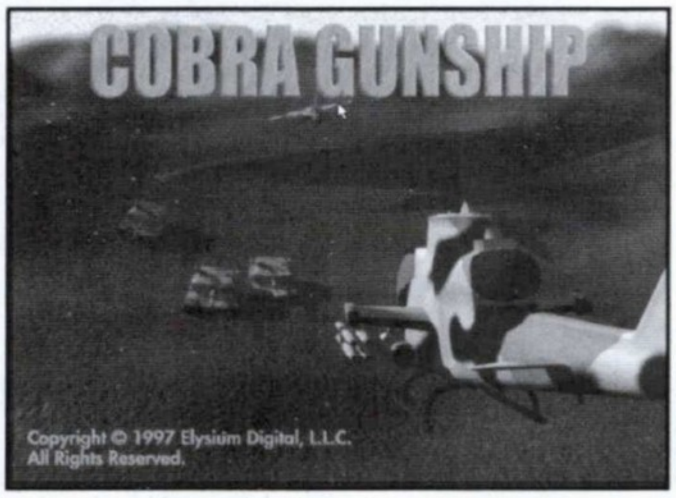
A terroristák levélben fenyegették meg a kormányt, melyben kilátásba helyezték, hogy amennyiben nem teljesítik a követelésüket, felrobbantják a McDoggies Fast Food gyorsfaló hálózat valamennyi fiókját. No és akkor szegény kutyák nem tudnak hozzájutni a napi hamm-brrrrg-hez. Hogy a terroristák nyomatékot adjanak követelésüknek, a McDoggies éttermek környékére bombákat helyeztek el. A te feladatod lesz megtisztítani a bombáktól hemzsegő terepet.

Ennyi sületlenség után maga a játék bármily meglepő, de egy normál Miner-es program, ismertebb nevén aknakereső játék. (Windows default) Tulajdonképpen semmi eget rengető újdonság nincs ebben a játékban, de a program kivitelezése már a '90-es évek szellemében történt. Szép grafika, kellemes hangok, és az igen tág állítási lehetőségek mellett a szerző megmaradt a rég bevált

hagyományos aknakeresőnél megszokott dolgokhoz. Ha jól belegondolunk, akkor ennek a játéknak csak egy „fifikája" van, ami abból áll, hogy kiszámítsuk melyik mező van, és melyiken nincs elrejtve bomba. Ehhez pedig csak egyetlen egy segítségünk van, hogy tudjuk a szomszédos kockák bombáinak a számát Mellesleg a LandMiner-ben a bomba keresése közben maximum hatszor téveszthetünk, ami elég kedvező eséllyel kecsegtet a túlélést illetően.

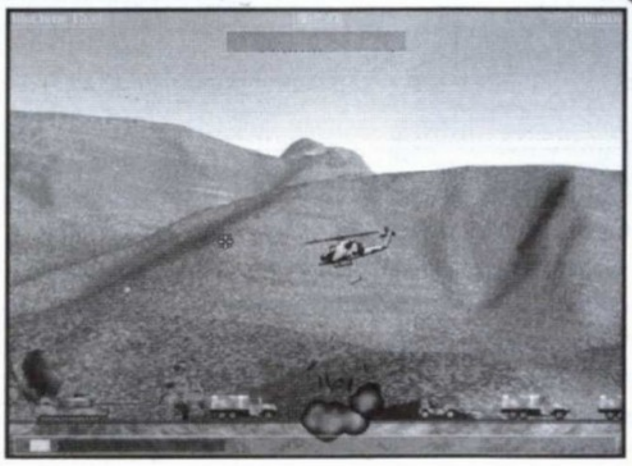
Roger Robertson
PO Box 6217
Bluefield WV 24701-6217
Rob24701@aol.com

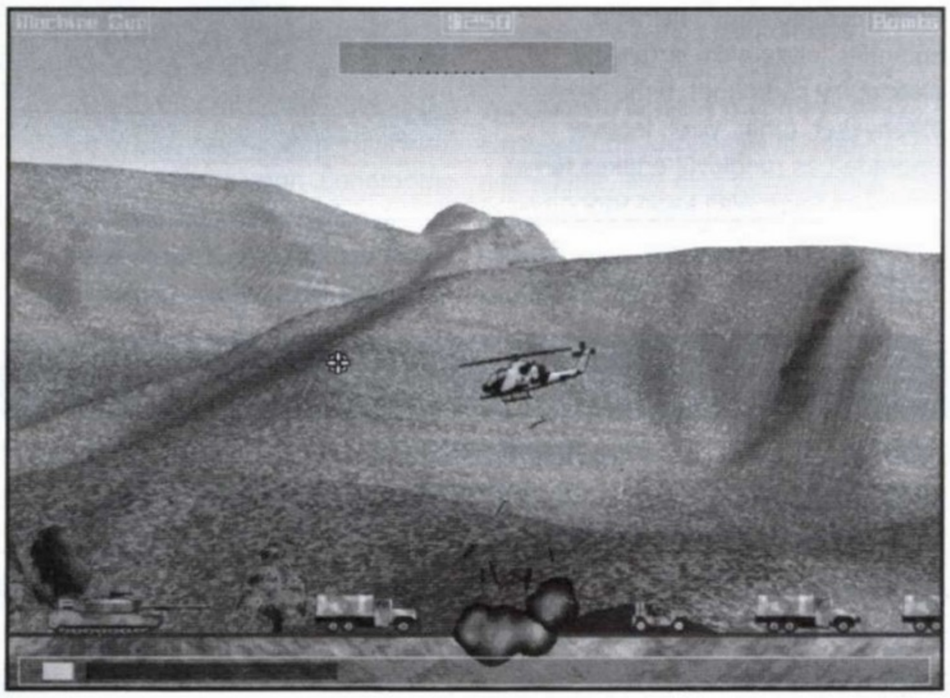
COBRA GUNSHIP



Akinek volt már Spectrum, C64, Amiga stb. gépe és szerette a viszonylag egyszerű, de annál inkább szórakoztatóbb lövöldözős játékokat, azoknak biztos, hogy tetszeni fog ez a játék. A Cobra Gunship ugyanis egy oldalnézetű helikopteres arkade játék (ami igen ritka PC-n), mindez SVGA köntösbe bújtatva. A shareware változatban az első öt pálya található, amikkel bizony jó ideig elszórakozhat az ember, hisz egyáltalán nem egyszerű teljesíteni a játék egy-egy szintjét.

Zeppelin megsemmisítése, célobjektumok lebombázása, esetleg egy kommandó alakulat támogatásából vehetjük ki a részünket. Természetesen a feladatok végrehajtásához a legkülönfélébb fegyverekre és egyéb kiegészítőkre van szükségünk. Ami rendelkezésünkre is áll, ám de csak akkor ha a megfelelő pénzünk van. Napalm, szőnyeg bombázás, levegő-levegő rakéták stb. mellett a gépünk páncélzatát is erősíthetjük, illetve plusz tartályokkal biztosíthatjuk a biztonságos hazatérést.





A teljes verzió 31 szintje igen sok meglepetést tartogat még, pl. pályaszerkesztőt, plusz fegyvereket, de úgy gondolom a 31 szint igen sokáig kitart még a profi játékos számára is. Sajnos a program egyik legnagyobb szépséghibája, hogy Win95 alól nem hajlandó elindulni. Ezekért talán kárpótol minket a program igen bő állítási lehetőségei, melyekkel többek közt a felbontás, illetve a tereptárgyak részletességét annyira tudjuk lebutítani, hogy akár egy mezei 386-oson is élvezetes marad a program, persze azért maximális részletességgel igazi a játék, csakhogy ehhez már erőgép kell.

Kezelés:
fordulás - E
fegyverzet 1 - S
fegyverzet 2 - F
fegyver 1 tűz - space
fegyver 2 tűz - D

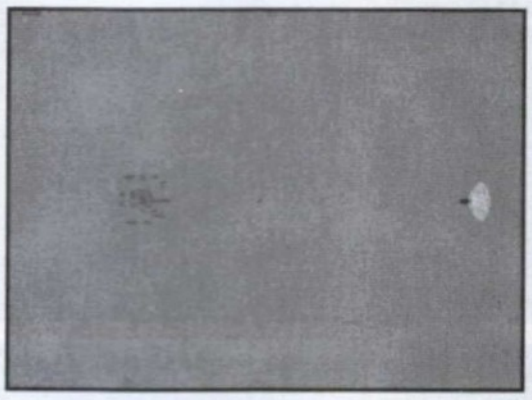
Elysium Digital, L.L.C
www.elys.com

TI KÜLDTÉTEK (MAGYAR SHAREWARE-K A HÁLÓN)

Szatmári Rodion WEB oldalaira kaptunk meghívást a napokban, amit természetesen ezúton is köszönünk. Aki ellátogat a http://w3.datanet.hu/~va címre az nem érdekes képeket talál az oldalakon, vagy netán még érdekesebb linkeket, hanem a fenti úriember saját fejlesztésű PC-s shareware programjairól olvashat pár keresetlen szót, illetve le is töltheti azokat. Most ezek közül ismertetnék röviden hármat.

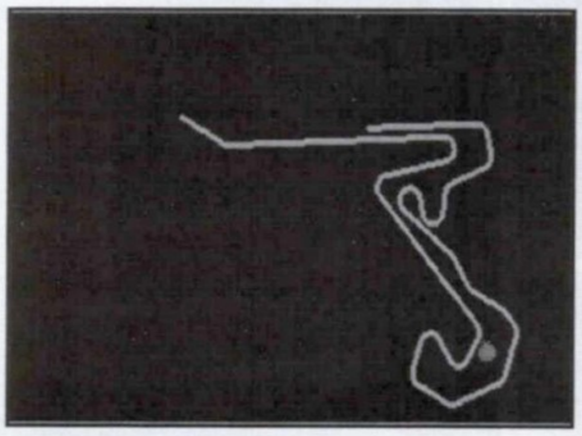
FIGHT

Egy egyszerű ötletre alapuló két személyes játék, melyben az egyik játékos a tankot, a másik pedig a katonát irányítja a számítógép billentyűzetével. A játék célja, mint talán ki is található a program címéből, harc az utolsó csepp vérig. Bár a csata kicsit az



egyenlőtlen felek erőküzdelmét mutatja (természetesen a tank javára), de azért egészen jól el lehet vele szórakozni.

SNAKE



Azaz, hogy a számítógéppel majdhogynem egyidős kukacunk újra és újra megjelenik a monitorunkon, ámbátor ha jól tudom magyar feldolgozásban nem láttam még PC-n ezt a játékot. Mindegy, a lényeg az, hogy az öreg tekergő, akarom mondani tekeredő étvágya semmit nem változott, és még mindig allergiás ha beleütközik saját magába. Jut eszembe, a program igen hasonlatos az általam nagyra becsült PizzaWorm-hoz.

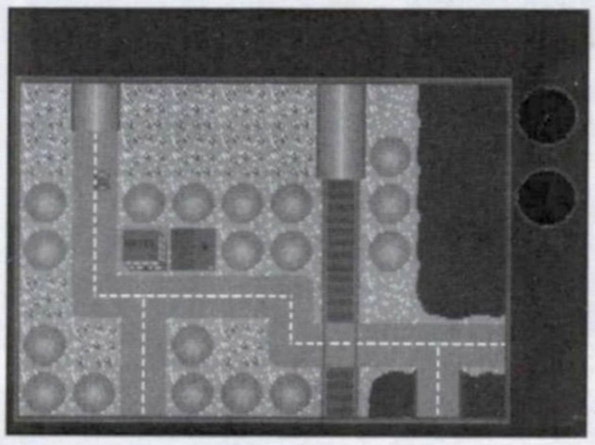
CAR

Bármilyen hihetetlen is de ez egy autós játék, melyben az „cél", hogy elérd a célt. De nézzük mit ír a szerző a játékról.

- A programot kb.1997 október közepén kezdtem el írni, azóta természetesen sokat fejlődött, no és állandóan fejlesztem is. Az első verziók óta beépített effektek:

A finom scroll, víz amiben elsüllyed a hajó és bugyborékol, a fa ami mellett gyorsan elhaladva levelek hullanak, és nagy sebességgel nekimenve kidől. Az ugrató amire ráhajtva a kocsival átugorjuk a tereptárgyakat. (Ilyenkor nagyobb lesz, érzékeltetvén, hogy a térben magasabban van.) Az alagút, ezzel sokat szenvedtem, de a mostani állapot végül is szinte tökéletes. Továbbá a kocsinknak szinte élete van. Füstöl, majd ég ha lemegy, végül felrobban. Valamint plusz dolgok a hajók, a komp amelyen utazni lehet és a vonat, a sötétedés effekt. Esőzés és havazás. Ilyen pályákon folyamatosan esik az eső vagy a hó. Mozgó állatok az úton, mezőn, természetesen taposhatóak. :))) A tehén már meg van rajzolva, de lesz még kismadár is. Véletlenszerű bonuszok az utakon (élet, credit, turbó, teljes térkép, repülés, pajzs, stb.).

De újdonságnak számítanak még a checkpointok: ezeken sorban kell áthaladni, a Start-tól, azaz az 1-től egészen a 9-ig és természetesen végül a célig.



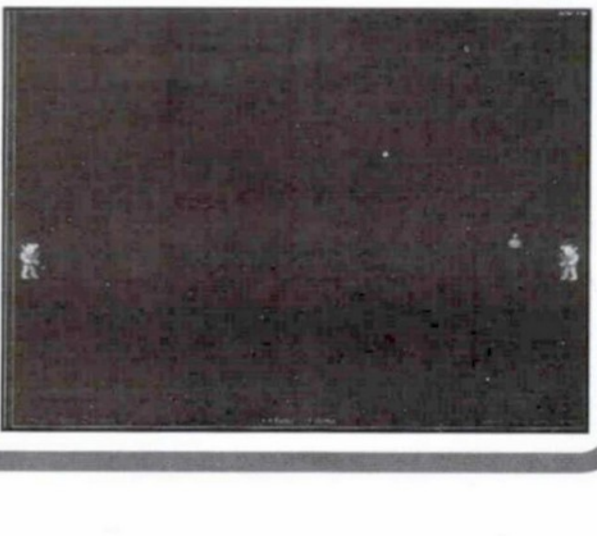
- A többi jó ötlet ömlesztve, amelyek még megvalósításra várnak: útlezárások, kutya kaki az úton (?!) amitől csíkot húzol egy ideig, roncs, régi föld utak, új hídfajta, kút, szélmalom, roncsvontató kocsik, benzinkút, WC, büfé, bár, kocsma stb...

http://w3.datanet.hu/~vat

HOT POTATO PONG

Ha az ember nagyon unatkozik akkor szinte bármilyen,

már elnézést a kifejezésért, de idióta játékkal eljátszogat. Gondolom Ti is voltatok már így. Épp ez történt Patrick-kal és nővérével Alison-nal is, amikor kipattant fejükből az Isteni szikra. Írjunk egy játékot! Nem volt mit szépíteni, Patrick



(aki mellesleg programozó) neki is állt a Delphi-ben egy jó kis kétjátékos pong-ot írni... Íme a végeredmény.

A játék kezelése:

1 játékos - mozgás - kurzor bill., ütés - /

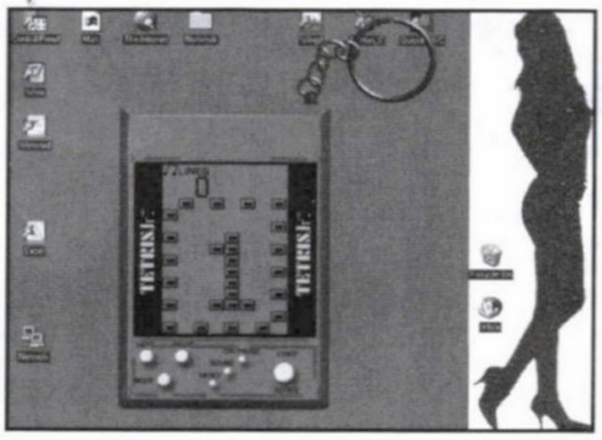
2. játékos - mozgás - Q-S, ütés - Z

Remélem az elkövetkező hónapokban sokat fognak még „unatkozni".

ALI-PAL Software
www.csn.net/~pshields/

TETRIS JR. WIN95

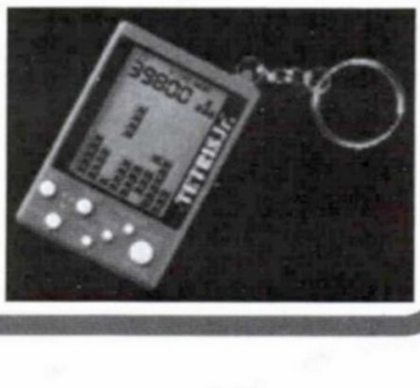
Magyarországon egy nem



igazán elterjedt hardver a kulcstartóba épített LCD-s Tetris. Szerencsére a www.tetris.com -nál (Tetris Company LLC) úgy gondolták, hogy épp itt az ideje megismertetni a világgal e csodát. Hát Alexey Pajtinov többek közt erre se gondolt volna anno 1987-ben. (Szerintem amúgy is kommunista felajánlásból találta ki a Tetris-t.)

Aki elindítja a Tetris Jr.-t ne számítson semmi különösre „csak" egy normál Tetris-re, semmi exrta, semmi plusz. A megszokott hatféle Tetris alakzat mellett háromféle bontó, illetve építő kockák vannak a játékban. Egyszerre egy sor lebontása után 100, egyszerre kettő után 300, három után 700, és végül négy után 1500 pont a jutalmunk, illetve szintlépéskor plusz 400 pontot mondhatunk magunkénak. Mindamellett, hogy igen egyszerű a Tetris Jr. emulátor, kiemeli a nagyon ötletes megvalósítás és a kellemes hang.

www.tetris.com



……. db **CD GURU 98/2** — 895 Ft

Fantasztikus válogatása a legújabb demoknak, 1997-es magyar lemezújság válogatás, extra bemutatók az újságban.

……. db **Driver - Patch - Cheat CD 2** — 1490 Ft

A sikeres válogatás második része a legújabb kiegészítőkkel.

……. db **3Dfx CD** — 1490 Ft

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

……. db **E3 CD** — 1490 Ft helyett csak 900 Ft

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek.

……. db **CD GURU 98/1** — Ft helyett csak 1000 Ft

Karácsonyi extra kiadás - 52 oldalas újság - 2 CD-vel rengeteg demóval, előzetessel és érdekességgel. Dupla élvezet!

……. db **CD GURU 97/6** — 995 Ft helyett csak 600 Ft

7th Legion, G-police, Hexen 2, Incubation, Ignition, NFFS2, Worms 2, Nuclear Strike, NHL '98, Galapagos, Mageslayer, Netstorm, Defiance, Scud és még sok minden más...

……. db **CD GURU 96/4, 972, 97/3, 97/4, 97/5** — 995 Ft helyett csak 500 Ft /db

Régebbi CD GURU számok kedvezményesen...

……. db **DRIVER - PATCH - CHEAT CD 1** — 1490 Ft helyett csak 990 Ft

Az első válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

……. db **3D GAMES** — 1490 Ft helyett csak 700 Ft

Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

☐	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
☐	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
☐	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
☐	1 év előfizetés CD nélkül	3960 Ft
☐	1/2 előfizetés CD nélkül	1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- Legend USA Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, Samsung, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	6.500,-
Intel Pentium 166 MMX	22.900,-
24x CD ROM	10.800,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb	12.800,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb	11.280,-
Gravis Ultrasound P&P	9.800,-
Gravis Ultrasound P&P PRO	10.780,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	65.000 Ft-tól

AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak

Canon BJC-250 színes tintasugaras nyomtató	27.900,-
14" Lite-On LR/NI színes monitor	29.900,-
16 bit SB-PRO komp. hangkártya	2.680,-

Akciós vásárlás esetén az újságot hozza magával!!!

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.

CD írás alapanyaggal együtt 1.200,- Ft

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a február 12-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 117-8109, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, Acorp TX, 1.44FDD, Quantum 2.1 UDMA HDD, 32MB SDRAM, S3, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.

komplett konfiguráció: 129.900,- Ft +ÁFA

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507

Faxbank: 2333-666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

COMPSERV 95

Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

Mi bírjuk ASUS-t!

Monitorok, Nyomtatók, SVGA vezérlők, CD-ROM drive-ok, Winchesterek, Hangkártyák

ASUS P2L97 PENTIUM II alaplap 34.900
PII 233-333MHz, 440LX AGPset, ATX, PCI/ISA,AGP, 8-384MB
Fenti ár csak a reklám bemutatóinak!

PR200MX KONFIGURÁCIÓ 115.300
ASUS TX, 1.7GB HDD, 14" AXION színes SVGA monitor, minitorony + ajándék játékszoftver + ajándék egér + 5 év garancia

Joystick, gamepad, hangszóró, Írható CD-lemezek

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

iOMEGA ZIP és JAZ drive-ok 100MB illetve 1GB !

ASUS termékek forgalmazása (viszonteladóknak is!)

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is).
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

CYBERWORLD

PC CD-ROM SHOP

ÚJ HELYEN!!!
(AZ ASTORIÁNÁL)
DOWNTOWN ÜZLETHÁZ 9. ÜZLET
1053 BP. KOSSUTH LAJOS U. 17.
TEL: 118-5003, 118-9481
109.-ES MELLÉK

MYTH: THE FALLEN LORDS	9.990	JEDI KNIGHT	9.990
XW.VS.TF.:BALANCE OF POWER	5.990	LANDS OF LORE II	10.791
NBA 98	9.990	QUAKE 2	10.791
BLADE RUNNER	9.990	PANZER GENERAL 2	9.990
DUNGEON KEEPER	4.990	RED ALERT AFTERMATH	5.391
EXTREME ASSAULT	9.220	SID MEIER'S GETTYSBURG	10.791
FIFA 98	8.990	WING COMM. V.PROPHECY	8.990

OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG TAGSÁGIVAL, VAGY ANÉLKÜL (AZ ÁR 7.5 - 10 %-A 1 HÉTRE)
CD-ÍRÁS, CD-ROM BIZOMÁNYI

ÚJDONSÁG!!!
MAGYAR ÉS IDEGEN NYELVŰ GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOK ÁRUSÍTÁSA!
(MAGIC, HKK, STB.)

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK, TEHÁT A 25%-OS ÁFA-T MÁR TARTALMAZZÁK!

STUFF R

Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és kosaras kártyák között. Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Nyitva: H, Sz, Cs, P:12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

Világraszóló 3D-s kalandjáték írásához keressük a legjobb, 3D editor kezeléséhez értő, kreatív, fiatal grafikust, valamint C++-ban járatos programozót.
Teljesítménnyel arányos fizetés, bizonyítási lehetőség.

Jelentkezés, szakmai önéletrajzzal Szentesi Józsefnél a 213-0348-as telefonszámon, vagy az szj@hu.bonus.com e-mail címen.

3Dfx PC KLUB

Számítógépes klub nyílt Újpalotán a Zsókavár u. 46-ban.

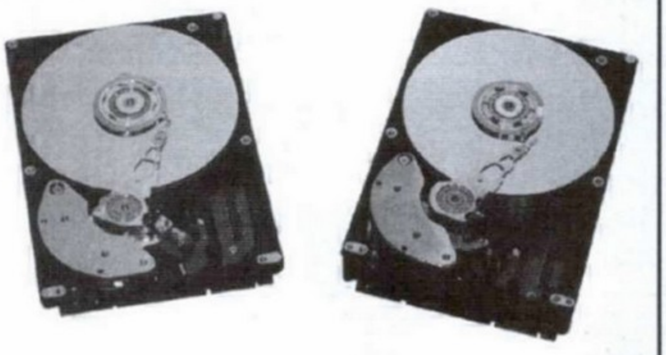
Játszottál már P200MMX procikkal, 3Dfx Voodoo kártyákkal szerelt multimédiás gépeken hálózatban?
Ha nem, most kipróbálhatod tudásodat a legújabb 3Dfx-re írt játékokkal!!!
Pl. Quake 2, Jedi Knight, NFS II SE, FIFA '98, stb...
Gép bérleti díj: 300,- Ft/óra
Emellett még komplett számítógépek (rendelésre) és kellékek is kaphatók (majdnem) nagyker áron!
CD írás megvárható, 1.100,- Ft alapanyaggal együtt!
Nyitvatartás: kedd-péntek: 13-19 óráig
szombat-vasárnap: 10-19 óráig

Gépfoglalás, információ a 418-6082 telefonszámon.

SEAGATE

Gőzerővel folynak a fejlesztések a világ legnagyobb merevlemezmeghajtó gyártójának, a Seagate-nek a laboratóriumaiban. Ennek eredményeképpen a '98-as piaci kínálatuk a ma kapható adattároló eszközök terén a lehető legszélesebb palettát öleli fel, megtaláljuk a lemezmeghajtók 2,5"-os, 3,5"-os és 5,25"-os változatait, míg a kapacitás terén a legkisebb a 840MB-os, a tömegesen gyártott tárolók között a legnagyobb a 23GB-os. Azon PC Guru olvasók számára akik a gépet elsősorban nem csak játékra használják (felméréseink szerint ez a tábor mindig is jelentős volt), feltétlen érdekes lehet az első negyedévtől kapható új Seagate család, a Medalist Pro SCSI. A sorozat kedvező áron magas értéket kínáló UltraSCSI meghajtókból áll, amelyek az SCSI alapú PC-k tulajdonosainak 4,55 és 9,1 GB közötti tárolókapacitást nyújtanak. "Míg az asztali PC-k többségénél a szükséges teljesítményt olyan Ultra ATA winchesterekkel érik el, mint a Medalist Pro 9140-es modellje, egyes személyi munkaállomásokon dolgozó felhasználók szeretnék kihasználni a WindowsNT és az UltraSCSI illesztőfelület lehetőségeit, miközben a költségeket az Ultra ATA modellekéihez hasonló szinten szeretnék tartani." – vélekedik a Phil Detwiler, a Seagate nemzetközi marketing alelnöke. Az igények

kielégítésére itt a Pro SCSI sorozat, ami három különböző méretben kapható: 9.1 GB, 6.5 GB és 4.55GB. Nem elhanyagolható, hogy kivétel nélkül 7200-as fordulatszámmal működnek, így jellemzően a nagyobb teljesítményű, vállalati rendszerekbe szánt modellek teljesítményét nyújtják. A folyamatos adatátviteli sebesség elérheti a 14Mbytes/sec értéket, a seek time átlagosan 8.5msec. Akinek esetleg ez is kevés lenne, további jó hír, hogy a család folyadékcsapágyas motorokat alkalmaz, így ütésállóbbá és zajtalanabbá vált, ami igencsak fontos, főleg annak aki dobott már ki winchestert a szemétbe, mert leeset valahonnan (azért nem valószínű, hogy mostantól majd baseball ütővel lehet tesztelni, mindenesetre nem árt ha fejlesztik a tartósságot.:)). Sebesség terén gyilkos párost (combo-t) alkothatna egy Medalist Pro SCSI mondjuk a 9,1 GB-os változat és a Plextor új CD ROM-ja, a 32XUltraPlextor.



ELITE

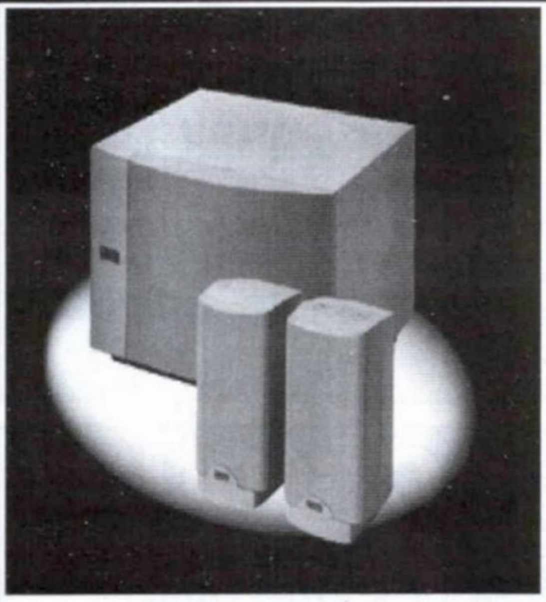
Világrekord 47GB

A Seagate Elite modellje a maga 23GB-os tárolókapacitásával, sokáig ámulatot keltett az átlagfelhasználók körében. Most azonban lehet kapaszkodni, itt az új **Elite47**, ami jelenleg a legnagyobb kapacitású winchesternek számít 47GB-tal. Ezt azért még a Blade Runner full installja sem indokolja:), felhasználását többnyire nagy központi adattárolási alkalmazásokhoz, professzionális videókhoz és a hagyományos félig on-line adattároló rendszerekhez ajánlják.

Külön előnye, hogy ha ki akarunk alaktani egy terabájtos!!! lemeztömböt, akkor ezt megtehetjük már 22 darab Elite47-tel is, mivel kevesebb a meghajtók száma, a lemeztömb megbízhatósága is nőni fog. (Érdekes, hogy pár éve terabájtokról max. a sience fiction könyvekben olvashattunk.)

Természetesen az illesztőfelület UltraSCSI, a fordulatszám 5400/perc, az elérhető olvasási és írási sebesség 184Mbit/sec.

ALTEC LANSING



ACS48-a szomszédok nem fognak szeretni...

Az Altec ASC45-ös modellje annak idején kimagaslott az aktív PC-s hangfalak sokaságából, hiszen a piacon az elsők között csomagoltak hozzá egy mélynyomót. Ennek és az újonnan fejlesztett power cube technológiának köszönhetően akkorát szólt a két "kis doboz", hogy mindenki a csodájára járt. Persze ez már a múlt, most itt a feltuningolt ACS48-as modell, a hangfalak kétszer akkorák lettek mint az elődnél, sőt a subwoofer sem fog egykönnyen elférni az asztal alatt (azért lábtartónak egész jó:)). Mindenesetre az Altec-nek sikerült elérni, hogy megszűnt a tipikus doboz hangzás, a 40W-os mélynyomó pedig soha nem hallott hangokat fog életre kelteni. Az igaz, hogy nem feltétlen az ár/teljesítmény kategória győztese (35eFt+ÁFA körül), ám ha ezt figyelmen kívül tudjuk hagyni, akkor nem is szabad mást vennünk, csak az ACS48-at.

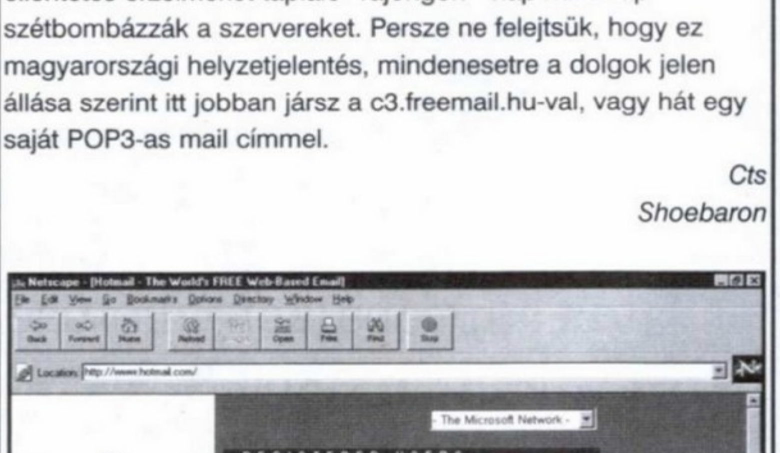
ALTEC LANSING TECHNOLOGIES

HOTMAIL

Immár a Microsoft tulajdonában

A legnépszerűbb WWW alapú levelező programot felvásárolta a Microsoft. A hotmail közel 10M regisztrált user-rel dicsekedhetett, ezek közül majd 6,5M rendszeresen használta is hotmail-es címét. Eddig a tények, mindenesetre a tranzakciót követően többen figyelmeztettek, hogy iszonyatosan le fog lassulni a rendszer. Nem igazán hittem a dolgokban, bár az igaz, hogy a hotmail miután ugrásszerűen megnőtt a használóinak a száma, 2-3 hónapig gyakorlatilag használhatatlanná vált, de ezt követően kibővítették a rendszert és azóta egész gyorsan rá lehetett nézni a levelekre. Meglepő módon azonban a tulajdonosváltást mégiscsak a sebesség rovására ment, napok óta perceket kell várni az inbox-ra, már ha egyáltalán hajlandó bejelentkezni. Az, hogy ez minek köszönhető egyelőre rejtély, lehet a hirdetések rovására írni, a folyamatosan növekedő igényeknek (bár ez még nem jelent meg nagy betűkkel a címlapon, ismerve a Microsoftot biztos nem hagynák ki), esetleg annak, hogy a céggel szemben ellentétes érzelmeket tápláló "rajongók" nap mint nap szétbombázzák a szervereket. Persze ne felejtsük, hogy ez magyarországi helyzetjelentés, mindenesetre a dolgok jelen állása szerint itt jobban jársz a c3.freemail.hu-val, vagy hát egy saját POP3-as mail címmel.

Cts
Shoebaron



MULTIMEDIACARD

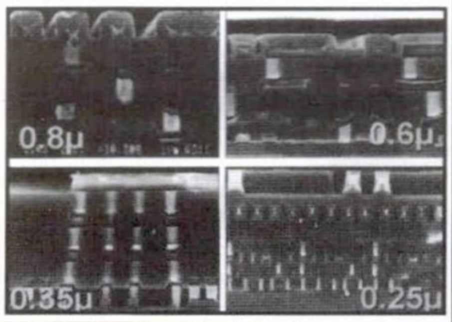
A legkisebb hordozható háttértár

Alig nagyobb, mint egy bélyeg (32mm x 24mm x 1,4 mm) és mindössze két grammot nyom: a MultiMedia Card (MMC), amit a Siemens és a SanDisk együtt az Ultra Density Cell Design-nak megfelelően fejlesztett ki. A gyártók célja egy egységes félvezetőkártya szabvány létrehozása volt, melynek megfelelő kártyák dolgoznának mini számítógépekben. Az MMC jelenleg 2 és 8 megás ROM változatban létezik, és 2, 4, 8 és 10 Mbyte-os Flash RAM verzió várható. Az MMC-ROM, amely 1998 első negyedévében már piacon lesz, képes többek között térképek, hotel-katalógusok, vagy szótárak eltárolására is. Az integrált soros csatolón keresztül maximum 20 Mbit/sec adatátviteli sebesség érhető el. A gyártást a SanDisc kezdi meg, Internet oldalakat, E-mail-eket stb. képes felvenni. A Siemens szerint több mobiltelefongyártó, mint pl. Ericsson, Nokia és Motorola is tervezi az MMC felhasználását, de eddig is igen népszerű volt a digitális kamerákat gyártó cégek körében. Még ebben az évben várható, a 32 MByte-os verzió, és 2001-re tervezik a 132 megás típus megjelentetését.

INTEL

Intel Deschutes az év közepéig

Az Intel még az év közepéig ki akarja hozni az első, Slot-1-es Deschutes processzort, mely egy 333 MHz-es 0,25 micron-os technikával készülő proci lesz, nyilatkozta a cég német szóvivője. Október közepén az Intel IA-32 processzorcsalád fejlesztésért felelős vezető, Robert Colwell a San Jose-ban megrendezett Microprocessor Forum-on még nem tartotta valószínűnek egy 1998-as megjelenést. A legfrissebb információk szerint már az év második felében számíthatunk 333 MHZ-nél gyorsabb processzorokra, és nem sokkal ezek után landolnak a gépekben a Slot-2-es processzorok 100 MHz-es busz-órajellel, 512 Kb Level 2 Cache-sel. Mindezen felül bejelentettek egy új, 233 MHz feletti órajelen ketyegő, mobil gépekbe szánt Deschutes chipet is.



SILICON GRAPHICS

20000-szer gyorsabb, mint a Ray-tracing

A Silicon Graphics az Autofact 97 konferencián tartott először bemutatót a nagyobb nyilvánosság számára az új, Reality Mapping technikáról. Ez a speciális renderelő eljárás az SGI szerint 20000-szer gyorsabb, mint a hagyományos raytracing rendering. A Reality Mapping az OpenGL-Optimizer API alatt Onyx2-Infinite-Reality szuperszámítógépen fut, és az alapját az ún. tri-beam-reflection-mapping technika jelenti.

SYQUEST

SparQ

Végre vége a Syquest új drive-jával kapcsolatos várakozási időszaknak. Az új cserélhető lemezes háttértár az év elején már kapható lesz, és 200 dolláros ára nem is túl magas, tudva hogy a hozzá használt lemezek kapacitása 1 Gigabyte. A SparQ teljesítménye a Syquest SyJet-ének felel meg, ami több, mint bíztató. A jelenlegi tervek szerint egyelőre csak belső EIDE és külső parallel verzió készül belőle, SCSI csatolós egység nincs kilátásban. A SparQ kiváló teljesítmény-adatainál is érdekesebb talán az ára: a drive 200 dollár, míg a cartridge-ok ára 3-mas csomagban 100 dollár.

QUANTUM

Bigfoot TX Ultra-DMA winchester és társai megérkeztek

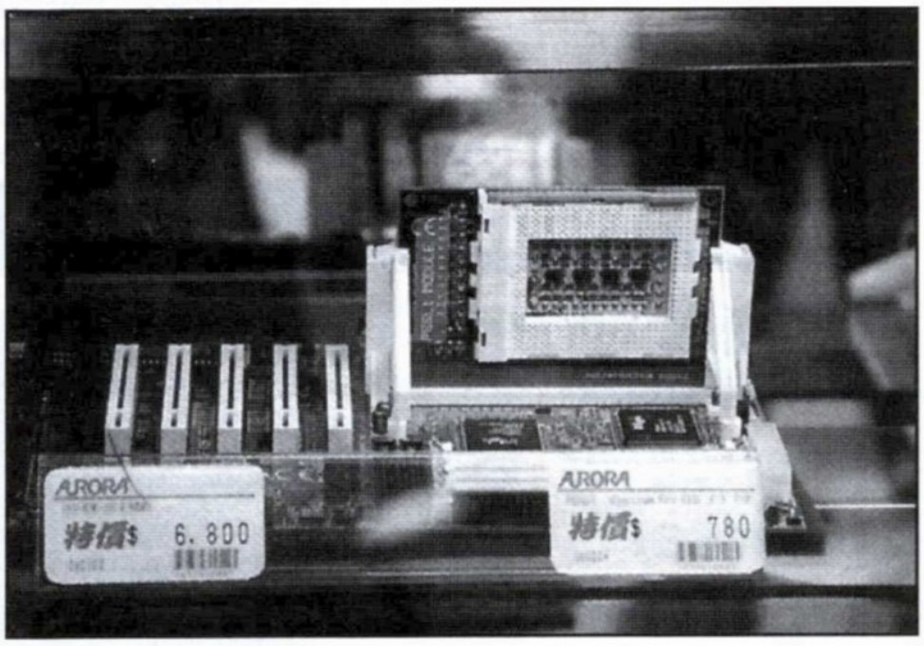
A Quantum manapság a legnevesebb harddisc gyártók közé tartozik, és legújabb termékével, a Bigfoot TX-szel is az eddig megszerzett jó hírnevét igyekszik öregbíteni. Az új AT-BUS-os driveokkal az igényesebb felhasználói réteget célozták meg - erre utal a sorozatban levő drive-ok kapacitás is, mely 4, 6, 8 és 12 Giga lehet. A Bigfoot TX-ekben MR író és olvasó fejeket használnak, mely nagyobb adatsűrűséget tesz lehetővé, míg az Ultra-DMA csatoló a megnövelt teljesítményt szolgálja. A 4000/perc-re növelt forgási sebesség kisebb átlagos elérési időket és megnövelt adatátviteli sebességet okoz. Az 5,25 inches drive-ok december óta kaphatók. Az árak elég kedvezőek: a 4 gigás 400 márka körül mozog, míg a 12 gigás ára 800 márka alatt van.

KIÁLLÍTÁS

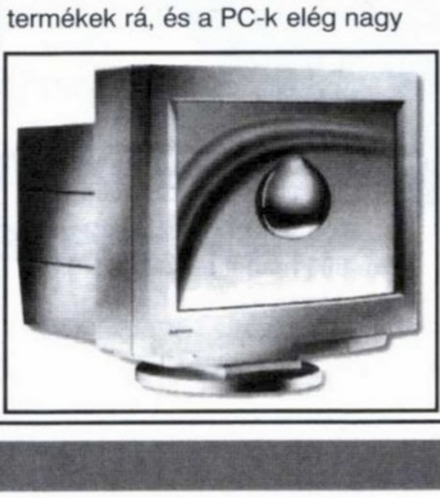
Taiwan csodái, avagy egy kiállítás képei Hsinchu-ból

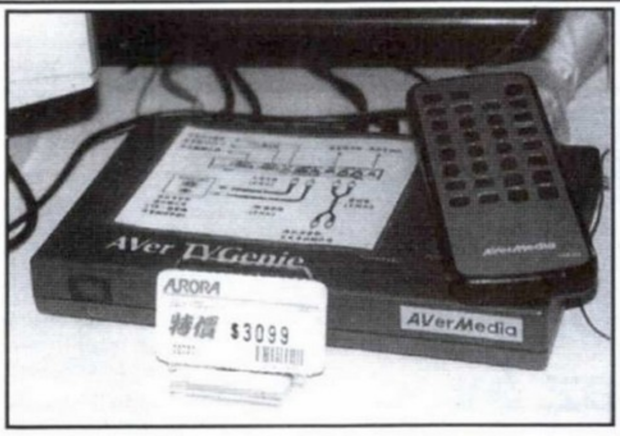
Taiwan-ban minden évben megrendeznek egy nagy számítástechnikai kiállítást, melyen a helyi gyártók vonultatják fel újdonságaikat a nagyközönség és a szakértők felé. Az eddigi legnagyobb szabású rendezvény ebben az évben ez Hsichu-ban, Taipeitól, Taiwan fővárosától 70 kilóméterre délre zajlott. A város neve teljesen ismeretlen, de az már többet mond, hogy itt működik a Winbond és az UMC. A bemutató érdekessége, hogy számos termék már itt, a Cebit előtt nyilvánosságra kerül. Taiwan számítástechnikai ipara a '70-es évek óta kinőtte magát, és a világ negyedik legnagyobb félvezető-gyártójává vált többek között a kormány által is támogatott Taiwan-Silicon-Day kampány hathatós segítsége révén. A kiállításon felismerhető trendek a következők voltak:

USB: Sokáig nagy hallgatás övezte ezt a szabványt- alig voltak termékek rá, és a PC-k elég nagy hányadában sem volt USB. Ez mára megváltozott- majdnem minden alaplap és komplett gép tartalmazza az USB csatolót, vagy minimum opcionálisan kapható hozzá. Most már kezdenek a periféria-gyártók is felzárkózni a trendhez: példaként hozható fel az Európában is jól ismert Mustek új USB csatolós, 300 dpi-s scanner-e, és később igény esetén más modelleket is ki fog hozni USB változatban. A Lite On és más cégek pl. olyan monitorokon dolgoznak, melyek USB-n keresztül visznek át a monitor egyes paramétereit módosító vezérlő-jeleket. A KYE, ami nálunk inkább Genius néven ismert már számos USB-s egeret és kéziscanner-t hozott forgalomba. A Zyxel is kész az igények kielégítésére- ha kereslet jelentkezik USB-s modemek iránt, akkor ki fognak hozni ilyet is. A Mustek egy másik új terméke egy USB-s kamera, mely Windows 95 (version 4.00.950B) alatt működik, és mivel USB-n keresztül kapja az áramot, ezért még táp sem kell hozzá.



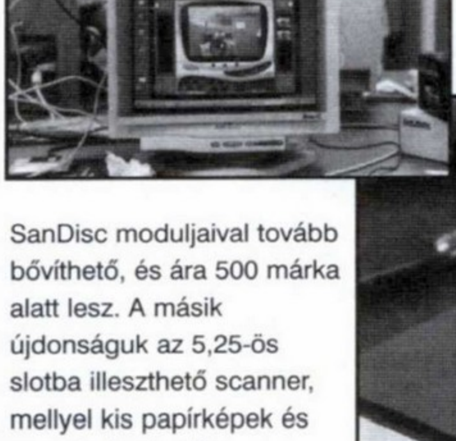
Alaplapok: Mára szinten minden alaplap ismeri az ACPI szabványt, mely az INTEL, Microsoft és Toshiba által egységesített rendszer az alaplap bekonfigurálására és az energiatakarékos üzemmódok vezérlésére. A további fejlesztési irányok a következők: a korábban említett Deschutes processzorral beköszönt a 100 MHz-es busz-órajel korszaka. Az ASUS egyik alapítója szerint a "busz-időzítés sokkal bonyolultabb lesz" és sokkal kisebb tolerancia lesz a memóriamodulokkal szemben. A Socket 7 és a Slot-1 közötti háború még folytatódik, hiszen a Cyrix, AMD és társaik tovább fejlesztenek a Socket7/8-ra. Ennek eredménye, hogy a vásárlónak már az alaplap kiválasztásánál egy komoly döntést kell hoznia. Érdekességnek számít ebből a szempontból a Tekram adaptere, mellyel Slot-1-es alaplapba is be lehet rakni Socket 8-as (Pentium Pro) processzorokat.



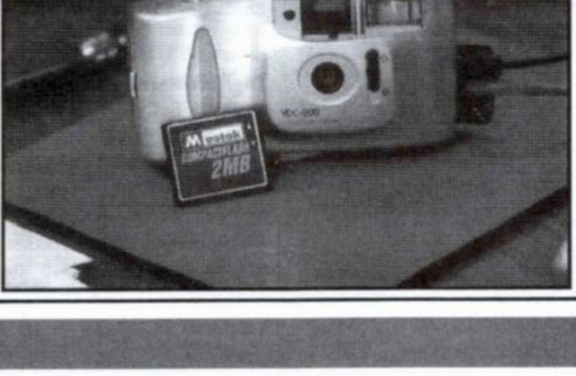


CD-ROM/DVD: A trendeknek megfelelően a tajvani gyártók is egyre nagyobb forgási sebességű CD-ROM-olvasókat, illetve CD-RW és DVD-olvasókat gyártanak. Jelenleg CD-ROM-oknál a 32-szeres sebesség a csúcs, és még az ASUS is tervezi egy ilyen drive gyártását. A Lite On újdonsága lesz a Cebit-en az a DVD-olvasó, mely 4-szeres sebességgel fog működni, és ATAPI interface-el csatolható a PC-be.

Digitális kamerák és társaik: Hongkong-ban ma az egyik legdivatosabb dolog a digitális kamara- Tajvanon pedig annak gyártása: kamerák, nyomtatók, háttértárak, software és kiegészítők a favoritok. A Mustek új kamerája, a VDC-200 már 410000 pontos felbontást tud, és 2 Mbyte belső memóriájában 50 képet képes eltárolni. A memóriája az amerikai



SanDisc moduljaival tovább bővíthető, és ára 500 márka alatt lesz. A másik újdonságuk az 5,25-ös slotba illeszthető scanner, mellyel kis papírképek és negatívok vihetők számítógépre- a képet csak be kell toljuk az egységbe. A "papírkép-változat" 150 márkába kerül, míg a dia- és negatív-scanner ára 180 márka lesz, és mindkettő felbontása 200x400 dpi. Az Avermedia TV-Genie terméke bármely VGA-monitorra rákapcsolható TV-Tuner, melynek érdekessége, hogy a PC kikapcsolása után is működik, és infrás távirányítóval együtt 200 márkát kóstál. A TV-Phone egy egészen más feladat ellátására készül: TV-tuner rész mellett van benne egy video-grabber, és számos az Internet-en és Intranet-eken keresztül zajló video-konferenciát támogató funkció is. A TV-Phone képes ikonmérettől teljes képernyőig TV-képet megjeleníteni, és Videojelből AVI-formátumú video-file-t, vagy nagyfelbontású állóképet digitalizálni. Ezen felül egy rádió-rész is került bele. A cég MPEG-Wizard terméke pedig egy real-time video-digitalizáló MPEG-1 tömörítéssel.

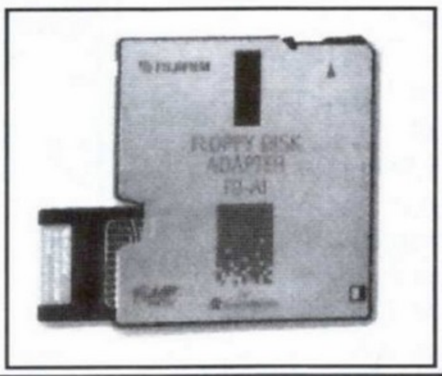


Charlie

FUJI

Flashpath adapter

Számos digitális kamera tárolja a felvett képeket ún. SmartMedia memóriakártyán (SSFDC), mely egy olyan háttértár, amelyhez eddig csak PC-Card adapterrel férhettek hozzá a felhasználók. Ezen kíván változtatni a FUJI a Flash-Path adapter megjelentetésével. Az FD-A1 egy 1,44 MB-os floppynak megfelelő méretekkel rendelkezik, de oldalt egy kis foglalat van rajta SSFDC formátumú kártyák számára. A segítségével minden normál 3,5 colos floppy-drive képes lesz a Smart-Media kártyák olvasására. Az FD-A1 az év elején jelenik meg, és 200 márka körüli áron kerül forgalomba.



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket március 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH
DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban
Tel: 267-6880

– CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
– 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL
MULTIMEDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Gravis PnP hangkártya 9.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

---

sPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

BA Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

– Minden alkatrész árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER / **GENOA** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 118-5003, 118-9481
109-es mellék

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

PC GURU SZERVIZKÁRTYA

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

– 1 db régebbi PC GURU szám
– 300 Ft kedvezmény

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Emulátorok

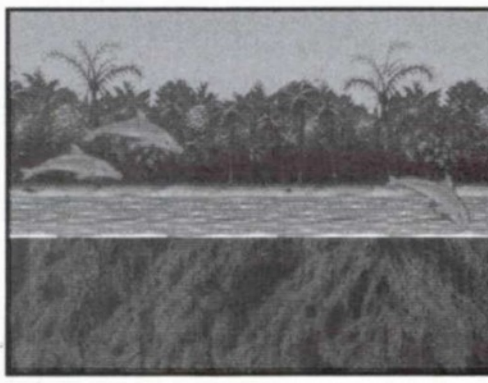
MÉG MINDIG A KONZOLOSOKNAK ÁLL A VILÁG? (KONZOL 2. RÉSZ)

Bár ha kissé lassan is, de végre elérkeztünk a konzol emulátorok második részéhez. Ez a téma már csak azért is perpetuum mobile, mert eddig szinte elképzelhetetlennek tartott emulátorok jelentek meg (PSX, Sega Saturn, N64 stb.), és az eddig jórészt csak akadozva, darabosan működő programok szinte szárnyakat kaptak, ami persze egyrészt a CPU teljesítmények látványos növekedéséhez vezethető vissza, de az sem elhanyagolható tény, hogy a programok írói egyre fantasztikusabb kódokat produkálnak.

Kis hazánkban - épp úgy mint a világ más részein - a '80-as évek végétől a '90-es évek közepéig két konzolgép uralta a piac jelentős részét. A Sega Megadrive II (SMD2) és a Nintendo Super Nintendo-ja (SNES). Bár pontos kimutatás nincs e gépek eladásairól, de az óvatosabb szakértők is több tízmillióra becsülik az eladott gépek számát, így logikus, hogy sokkal csábítóbb piac a játék fejlesztőknek, mint a pl. PC-s platform.

SEGA<>NINTENDO

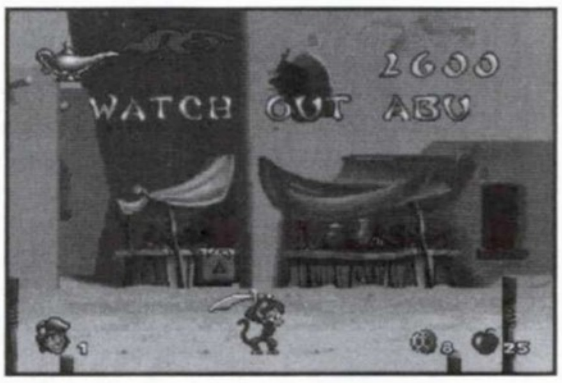
Biztos, hogy sokan emlékeznek még azokra az időkre, amikor hatalmas szócsaták dúltak az újságokban és a klubokban, hogy vajon melyik is a jobb gép. C64 kontra Plus4 és Spectrum, majd később Amiga vs. PC „háború" tanúivá, esetleg szereplőivé váltunk. Az ember nem is hinné, de ez épp így van a konzolvilágban is. A SMD2 és SNES eladásai általában azonos szinten álltak, bár ha más oldalról nézzük a dolgot, akkor az SNES sokkal népszerűbb. Ugyanis az SNES-re igen tekintélyes mennyiségben jelentek meg demok és introk, valamint shareware játékok, míg MD2-re csak elvétve 1-2



saját készítésű program létezik. Érdekes, de a Nintendo GameBoy-nál épp ugyanez a helyzet, de nem akarom lelőni egy készülő cikk témáját.

SEGA MEGADRIVE2 (SMD2)

Az SMD2 1988-89-ben jelent meg a piacon, leváltva az első MD generációkat. A gépben Motorola 68000 (7.6 MHz) és Zilog Z80 (4MHz) processzorokat építettek be a

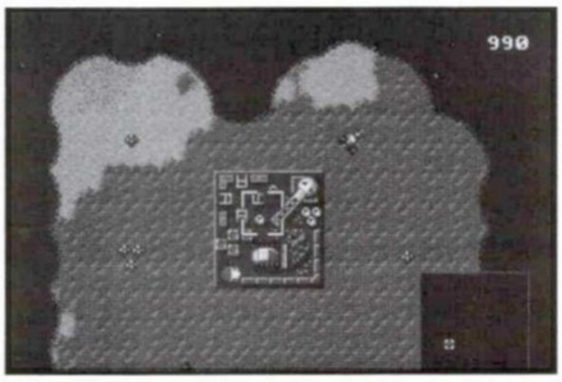


hangnak ami a PSG (Programmable Sound Generator), a 64K RAM mellett. Grafikája 320x200-as felbontás mellett maximum 64 szín megjelenítésére képes a 256 palettából. További jellemzői a VDP (Video Display Processzor), sprite-ok száma max. 80 db (8x8,32x32 pixel), hangjáért pedig a Z80 mellett a 6 csatornás sztereo YM2612 chip felelős. A kazetta mérete max. 32Mbits (4 MegaByte) lehet.

Az ismertebb PC-s SMD2 emulátorok:

Genem, Genem95 (Markus Gietzen)
Kgen (Steve Snake)
Massage (James McKay)
Portable SEGA MasterSystem (Marat Fayzullin)
Genecyst, Genecyst95 (Bloodlust Soft.)

Ezek talán a leghasználhatóbb SMD2 emulátorok, de természetesen ezeken kívül



létezik még jó pár program (csakhogy minek). A fenti emulátorokat bátran ajánlom minden korosztálynak és géposztálynak. Tulajdonképpen egészen jó eredményt produkálnak akár egy mezei 486-on, de azért nem árt nekik egy P100-as. Az emulátorok sebessége igen meggyőző és pl. egy 686-son már az eredeti SMD2 sebességét érhetjük el. Már amennyiben nem Win95 alatt próbálkozunk, mert itt azért egy picit

„izmosabb" gépet igényel, bár nem sokkal. Kifejezetten Win95-ös (DirectX) emulátorok a Genem95 és a Kgen. Az emulátorok hangja (PSG, FM) egytől egyig egészen kellemes, és a képe is tökéletes. Az sem mellékes, hogy az általam kipróbált SMD2 játékok kb. 95%-a minden probléma nélkül futott.

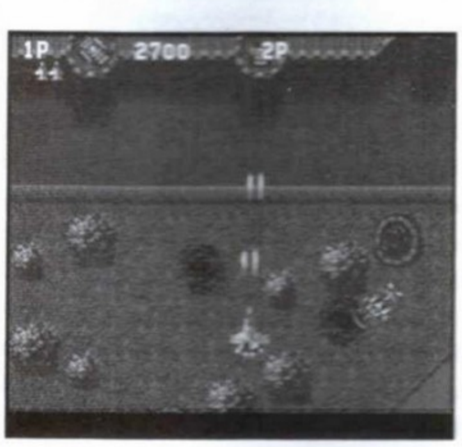
Hogy mégis melyik a legjobb, ha egyszer mindegyik jó? Nos, ezt mindenki maga döntse el, de szerintem ez esetben a döntő tényező az emulátorok állítási lehetőségein dől el. A Win95-ös emulátorok esetén bármilyen hihetetlen de nagyon kevés az állítási lehetőség, mondhatnám úgy is, hogy semmi. A DOS-os programoknál már sokkal jobb a helyzet, itt viszont hátrányt jelent az, hogy többnyire csak command line-ből lehet állítgatni a paramétereket. Ezeket a negatívumokat a tucatszám található apró kiegészítő programok ugyan igyekeznek áthidalni valamilyen grafikus (Win95) felülettel, de magának az emulátor paramétereinek a számát nem növelik. Egyedül csak a Genecyst (Dos) rendelkezik 1998-ban elvárható menürendszerrel, melyben egészen fantasztikus lehetőségekkel variálhatunk. De tényleg! Bármikor kimenthetjük a játékállást, cheat, beállítható felbontások, Gamepad, CPU opciók, és még sorolhatnám. Egyedül ami nem tetszett a programban az, hogy az emulátor pointere (egere) egy levágott véres kéz, és a menükből pedig csöpög a vér. Brrrr, kissé bizarr látvány. Hogy kinek jutott az eszébe?

SUPER NINTENDO (SNES)

Ez a gép 1990-ben jelent meg, jellemzői 65816-as CPU (3.6MHz) RAM 128K, SPC és PCM8 audio, grafikája 320x224 és 512x448 felbontásban max. 256 színnel (32768 paletta) rendelkezik, spriteok száma max. 128 db, nagysága pedig 32x32 pixel lehet.

Az ismertebb PC-s SNES emulátorok:

Virtual Supermagicom (Brain)



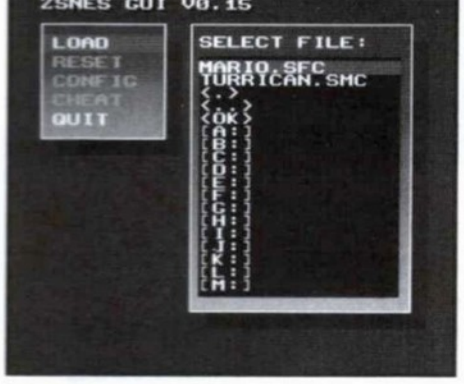
Snes97 win95 (Beyond Limits)
Esnes (LordEsnes & Ishmair)
Znes (zsknight)
Snes9X
(Gary Henderson, Jerremy Koot)
NlkSnes (Miguel A. Pastor)
Sneese (Savoury Snax)

Itt is csak azt mondhatom mint a Sega emulátoroknál, hogy ezenkívül léteznek még SNES emulátorok méghozzá igen szép számmal. Sajnos az SNES emulátoroknál nem olyan jó a helyzet, mint a fenti SMD2 emuk esetén. Itt ugyanis a programok 50-60% -a működik minden gond nélkül. Elgondolkodtató, hogy vajon miért is szórnak ennyire az SNES emulátorok. A szerencsétlenségben szerencse, hogy nem egyforma a szórásuk, ami egyben azt is jelenti, hogy nem a legjobb emulátort kell kiválasztanunk, hanem lehetőleg 3-4 féle emulátorral próbálkozzunk játéktól függően. Magyarul, az adott játékhoz válasszuk ki azt az emulátort, amin fut is. Biztos, hogy találunk olyat.

Az általam jónak tartott emulátorok a Snes9x a Sneese és a Znes. Ez utóbbi a legújabb (és legjobb) generáció képviselője, majd utána „jóságban" a tavaly megjelent Sneese és Snes97 következik. Az emulátorok sebessége itt is igen meggyőző, gépigénye kb. ugyanaz mint az SMD2 emuk esetén. Hangjuk és képük pedig szinte tökéletes! Az Snes emulátorokhoz nagy számban található az adott emulátorhoz tartozó kiegészítő (grafikus) programokat.

Verziók

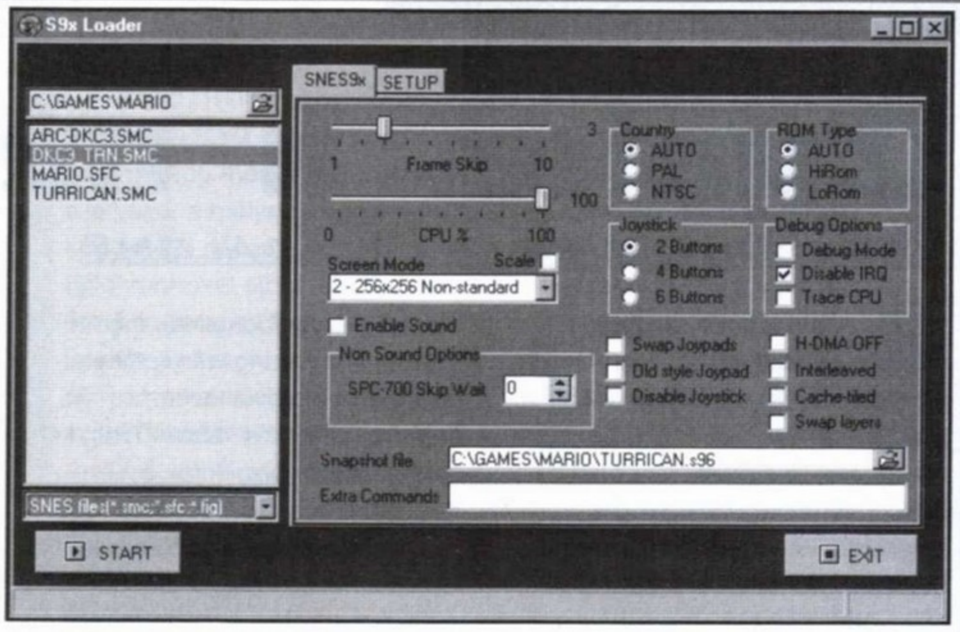
A cikkben szándékosan nem említettem az emulátorok verziószámait, már csak azért sem



érdemes kitérni rá, mert szinte havonta változnak. Érdemes mindig a legújabbal próbálkozni.

A játékok (ROM-ok)

Ezek a konzolgépek (gondolom tudjátok) kazettás megoldásúak, ami azt jelenti, hogy az ember bedugja a gépbe a játékkazettát és már játszhat is. A kazettákban található ROM-ok



tartalmát egy számítógép és a megfelelő hardver, illetve szoftver segítségével „szívják" le egyetlen fájlba (ezt kell betölteni az emulátorba). Addig míg valaki úgymond biztonsági backup-ot készít a saját! tulajdonba lévő játékairól, addig semmi probléma, de amint kereskedelmi tevékenységre használja, az bizony büntetendő cselekményt követ el. Azaz, mind a Sega, mind pedig az SNES játék ROM-ok szigorúan copyright-osak!!!

Backup ROM formátumok

SNES-re a .SMC (Super Magicom Card), a .SWC (Super Wild Card), a .FIG (Super Fighter Pro), valamint .BIN (Bináris), a Sega MD2-ra pedig a .SMD (SEGA Magic Drive) és .BIN formátumok azok amikkel kezdhetünk már valamit.

Konzol játék Rulez?!

Határozottan állítom, hogy igen. Nem hiába a mai napig népszerűek ezek a gépek, bár mostanában a Sony PSX (vagy az N64) az áhított konzolgép, de azért ezeket a régebbi gépeket se felejtették el teljesen. A konzoljátékok minősége épp olyan szélsőségek közt mozog mint pl. a PC-s játékok esetén. Mindenestre olyan minőségi játékok mint pl. az Another World, Prince of Persia, Sonic sorozat, Ecco Dolpin, Populos2,

Dunell, Chuck Rock 2, Mortal Kombat 1-2-3, stb.(SEGA) és a Mario

sorozat, Donkey Kong-ok, Star Wars, Wolfeisten 3D, Turrican stb. (SNES) mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Csak érdekesség képpen jegyezném meg, hogy amikor a szerkesztőségben bemutattam pár játékot ezekre az emulátorokra, egyszerűen kitúrtak a PC elől (ugye Csongor?). A SNES Donkey Kong sorozatnál pedig jobb ha beszíjazod magad a székbe, nehogy leessél az ámulattól. A mellékelt képek azt hiszem magukért beszélnek...

A „kis" NES-re, ez volt az SNES elődje, és a SegaCD emulátorra nem maradt hely, talán a legközelebbi konzol emulátor cikkben. De most már lassan ideje lenne a C64 és Speci emulátorokat ismertetni (közkívánatra).

Angler (konzolbubus)
nemeti.ferenc@usa.net
www.geocities/siliconvalley/2310

Quake: a nemek harca?

VAGY QUAKE VS. TÁRSADALOM?

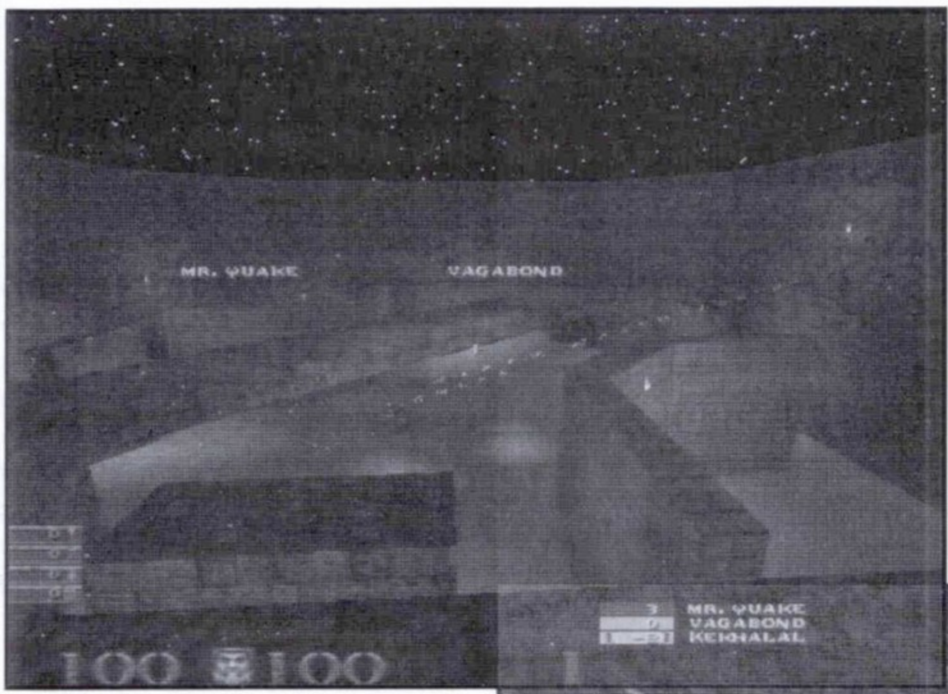
Az utóbbi időben rengeteg anyagot olvastam át az Interneten a női számítógépes játékosokról (ill. a játékiparban aktívan tevékenykedőkről) és játékkarakterekről. Szeretném megosztani néhány gondolatomat ezzel kapcsolatban a Guru olvasóival.

Tedd a szívedre a kezed. Mi volt az első név, ami beugrott, amikor elolvastad az első bekezdését ennek a cikknek? Gondolom nem tévedek nagyot, ha azt mondom, sokatoknak a Lara Croft. A nemrégiben második kiadást megért Tomb Raider (amelynek eladási volumene az Eidos Interactive menedzsereinek legmerészebb álmait is meghaladta) közkedvelt hősnője megújult a 'folytatásra'. Az eredeti modell Rhona Mitra-t felváltotta a francia Vanessa Demouy; és az érte való 'rajongás' odáig tetőzött, hogy az egyik amerikai gamer Web-site-on félmeztelen/bikinis fotókat közöltek az amúgy is a modellkedés foglalkozását űző hölgyről (elég penge a nő, hmmmm). Ha semmi nem jön közbe, akkor a teljes kép- és videoanyag plusz egy rövid audio fájl Vanessa rövid életű pop-karrierjéből fel lesz rakva a megújult Guru site-ra, ennek a számnak az utcai megjelenésével megegyező napon (vagy akörül, én már leadtam a kész anyagot a hc.gamer illetékes szerkesztőjének).

Mindezt azért tartottam jónak elmondani, mert sok nyugati/amerikai számítógépes virtuális beszélgető-fórumon nyilatkozó női játékosok azt kifogasolják Lara-ban, hogy a kinézete/idomainak mérete irreális. Hát nem igazán (pláne a melltájban bekövetkezett "méretcsökkentés" után - TR2), két tökéletes ellenbizonyíték a fentiekben említett két hölgy.

Kicsit felejtsük el a tömbradírt, és evezzünk más vizekre, persze maradva a női partszakaszon. Nem olyan régóta van egy amerikai site, neve GameGirlz, ahol a főleg női szerkesztők nagy dérrel-dúrral kiállnak a női gamerekért. Na de minek? Senki sem bántja őket (kivéve persze az idiótákat, dehát azok nemcsak on-line zaklatják a lányokat, hanem a való életben is, f2f). Sőt, a LAN-partykon mindig üdítően hat néhány lány jelenléte, pláne ha ők is szeretik azt a játékot, amit a fiúk épp ott hajtanak. Szóval mi a gond? Volt egy nagyon vicces olvasói levél is ezen a hp-n, mégpedig egy fickó írt a főszerkesztőnek, hogy a barátnője nem akar vele játszani Quake-t, és hogy tanácsoljon már valamit, hogyan vehetné rá mégis erre? A poén az volt, hogy a szerkesztő komolyan vette ezt a levelet, és válaszolt rá mindenfélét. Ugh. Ha egyszer nem akar a kedvesed Quakelni, akkor ne akard feltétlenül rávenni! (Ezt persze már én mondom.) Vannak más közös elfoglaltságok is egy partnerkapcsolatban mint a Quake, ha pedig már úgy érzed nincs, akkor ideje elgondolkodni.

Gombamódra szaporodnak a női Quake site-ok is, ilyen pl. a GirlFiend is. Hmmm, semmi bajom velük, de a címlap ritka rondára sikeredett, nem tudom érdemes-e mindenáron kipumpálni valamilyen site-ot valamilyen „cél" érdekében, ha az minőségileg a '90-es évek elejének színvonalát sem üti meg...Talán feltűnési viszketegség... Persze vannak szépek is, lásd Clan PMS (Psycho Man Slayers). Szóval designilag jó az a site, csak a klán neve zavaró. Mi a túrónak ez a neve? Hallott már valaki olyan teamről, hogy Insane Women Reapers vagy Lunatic Lady Zappers? Gondolom nem. Mellesleg annak tárgyalására már nem is térek ki, minek az angol rövidítése a nőgyógyászatban a PMS... Na erről ennyit.



Mielőtt valaki teljesen félre találná érteni, mit is szándékozom mondani a fentebbi sorokkal, inkább tisztázom: ellene vagyok minden ilyen "csakazértis" típusú, erőltetett emancipációs törekvéseknek. Miért nem lehet szépen, csendben, jól megférve integrálódni a férfi quakerek közé? Minek a felhajtás? A nők is emberek, a férfiak is emberek, és mindkét nem szeret játszani - igen, Qauke-et is. Talán ez az egyetlen pont, ahol megértem a fentebbi "törekvéseket", ugyanis a legtöbb legújabbkori társadalomban (civilizált) van egy erős kétirányú sztereotípia: a fiúk autókkal és fakardokkal, a lányok pedig babákkal játszanak. A fenét. Sőt, mivel a szerepmodellek is átalakultak, ezért könnyen érthetővé válik a valós élet diktátuma: a fiúk/férfiak körében szinte mindig nagy népszerűségnek örvendenek azok a lányok/nők, akik részt tudnak/akarnak venni a "férfiasnak" beállított tevékenységekben. Rájuk jellemző az is, hogy nemritkán "vadabbak", mint a konzervatív társadalomkép nőideálja... Véleményem szerint ha egy nő/lány képes értelmileg és érzelmileg különválasztani a valódi erőszakos cselekedeteket egy játéktól, akkor megőrizve valódi, nőies attributumát, nyugodtan feledkezhet olyan foglalatosságba mint a Quake, nem fog tőle "elférfiasodni", eldurvulni.

A fiatalabb korosztály védelme (és itt dettó szó van a fiúkról is, illetve egyéb számítógépes játékokról a Quake-en kívül) pedig elsősorban a szülők és az oktatási intézmények feladata, nem a szoftveriparé (mert az természetesen azt gyártja, amire kereslet van, és ezért a legkisebb mértékben sem ítélhető el). Csak a pénzt hajhászó, egymásra és a gyerek(ek)re sem figyelő szülők imádják másra hárítani a felelősséget (természetesen tisztelet a kivételnek). Ebben segítséget kapnak egy-két pszichológustól, akik ország-világ elé tárják azon véleményüket, hogy milyen károsak a Duke Nukem meg Quake nevű játékok, csak arra jók, hogy erőszakra neveljenek. Akkor ne játsszatok vele, tiltsátok meg a gyereketeknek is! Elismerem, a fenti két játék senkiből nem fog mimóza-lelkű embereket nevelni, de azt is tudom, hogy dühöngő őrülteket sem, sőt az ilyen hajlamúaknak teret biztosít frusztrációik levezetésére.

Ezen kívül ezekkel a pszichológusokkal közölni kellene, hogy például Bronxban annyira szegény a legtöbb fekete család, hogy nemhogy számítógépre nem telik nekik, de még hűtőgépre sem. Mégis, az innen kikerülő fiatalok 50 dolcsiért szép nagy lyukat ütnek bárkinek a koponyájába; szóval a nyílt erőszak a társadalmi élet sokkal mélyebb bugyraiból jön, mint a

Quake. Ezt talán nem tanítják az egyetemeken?

Ha már úgyis a Quake-nél tartunk, szeretnék elkalandozni a fő témától, és egy érdekes anomáliára

felhívni a figyelmeteket. Közelebbről szólva a Quake 2-ről van szó, és közvetetten az első részről is. A Q1-ben ugyebár a sebezhetetlenség powerupnak egy piros pentagramma volt a "jele". Sokan - mindenféle valós alap nélkül - ezért a "lépésért" lesátánistázták Carmackéket. Tény, hogy a '90-es évek elején "reneszánszukat" élő sátánista szekták egyik használt és bevett jelévé vált (sok tudatlan szektatag nem vette rá a fáradtságot, hogy utánanézzen a jel valódi jelentésének), azonban legelső megjelenési helyein (a pentagramma) pont hogy boszorkányűző, "anti-gonosz" értelmet hordozott (ha valaki nem olvas az okkultizmusról az teljesen normális, de a tény amit leírtam, még Goethe Faustjában is megjelenik, az pedig már egy irodalmi alapmű). Sajnos az id Software engedett a nyomásnak, és lecserélte a szimbólumot egy (szerintem elég idétlenül kinéző) szárnyakkal ellátott halálfejre (nagyon meaningful...).

Amúgy mindenkinek ajánlom figyelmébe az eredeti Quake manual 22. oldalának utolsó két sorát...

Ha már úgyis csapongok, akkor még egy dologra kitérek. A februári számban a hónap játéka lett a Longbow 2. Én is játszom már vele egy ideje, és szerintem is kick-ass game. Már kipróbáltam hálózatban is, kegyetlen jó humán partnerrel koop módban játszani. Aki veszi a fáradtságot és rendesen végigrágja a 240 oldalas kézikönyvet plusz gyakorol, annak elég intenzív paramilitáris élményben lesz része. Na ennyi rizsa elég erről, amit valójában mondani akarok: ez a játék nagyon rá tudja döbbenteni az embert, hogy mi a különbség a bátorság és vakmerőség között. Szerintem a Quake akkor élvezetes, ha vakmerő vagy (tisztelet a kivétel Threshnek...), míg a Longbow-ban bátornak, de egyben biztonságra törekvőnek kell lenned, hogy minél hatékonyabb légy. Gondolkodjatok ezen. Na csá.

gale a Tigriske
gale@pganet.com

Quakefény utózönge

3 nap, 190 versenyző, 24 hálózatba kötött gép (plusz egy dual PII 256 mega RAM QuakeWorld szerver), 3 versenyszám, és iszonyatos mennyiségű meccs. Ez a „számszerű" mérlege a rendezvénynek. Mint szervező, a mélyebb bugyrokba is beleláttam, és kénytelen voltam konstatálni géplerobbanásokat, nevezés-visszamondásokat, hálókrahhokat stb. Őszintén szólva döcögősen indult, és már úgy éreztük, "borulni fog" a dolog, végül mégis minden helyrerakódott. A free-for-all küzdelmekkel indult a verseny, majd szombaton a face-to-face és teamplay selejtezőkkel folytatódott, végül vasárnap került sor minden szám döntőjére, ahol némely gamet meg is tapsoltak a körülálló nézők (belülről szintén élvezetes volt játszani ezeket...). A kategóriák nyertesei: FFA: Ace [SDGN], F2F: [0x]Deity, illetve TEAM: Sect (nagyon szép játékkal).

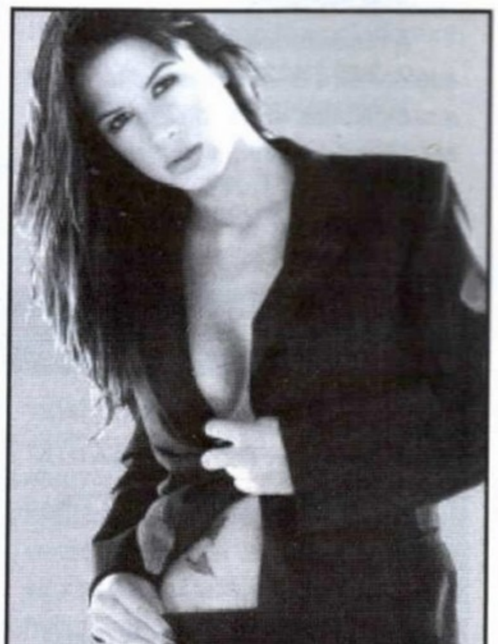
Ez eddig így egy szimpla riport tényekkel. Milyen is volt azonban belülről ez a dolog? Az apróságok, amik számítanak... Mit állapítottam meg? A jó playerek nagyvonalúak, a nagyon gyengék pedig iszonyúan kicsinyesek tudnak néha lenni... Emellett, de nem párhuzamba állítva, volt egy klán, akik nagyon gyorsan a szervezők "kedvenceivé" váltak, mivel tömegével álltak elő extra kívánságaikkal, de a legvadabbakkal. Azért Maxilány rulez! :D Ezenkívül tök jó volt még egy 14 fokos szobában takaró nélkül aludni. Mellesleg a közeli mekidí gyorsbüfé forgalmát némileg megdobtuk, némely elszánt quaker még a kocsisorba is beállt (drive-in rész) az éjjel kellős közepén, mivel a 'gyalogos' részleg már bezárt.

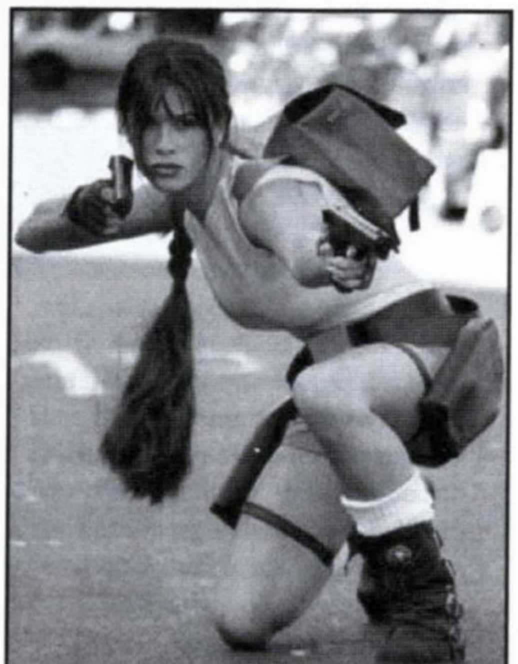
Hangulat? Jó volt, bár már a második nap vége felé mindenkin elkezdtek kiütközni a fáradtság jelei. Nagy vigyort rajzolt mindenki arcára némely szellemes és kevésbé szellemes, ámde végtelenül idétlen team/player név. Inkább nem idézek... Mivel non-stop party volt a QF, ezért hajnalban is ment az igázás a fun-play-neten (értsd a versenyzők saját gépein). Mivel a nagy hideg miatt nem tudtam aludni, én is gyaktam egyik hajnalban egy keveset, persze kölcsöngépen, túl lusta voltam gépet vinni...

Ami nagyon tuti volt számomra, hogy rengeteg embert megismertem személyesen a Quake közösségből, akikkel eddig csak IRC beszélgetésen kersztül érintkeztem. Ezenkívül volt vagy 200 látogatója is a partynak (akik megváltották a 100 forintos belépőjegyet), azaz nemcsak szűkkörű player-találkozónak lehettünk tanúi. Láttam tévékamerákat is, ezenkívül az egyik játékos adott telefoninterjút (bár őt csak viccből küldtük a telefonhoz, mivel jó dumájú gyerek, azt gondoltuk, majd pár mondat után vége lesz az interjúnak, de nem így lett...utólag is kösz Laces :D).

Összefoglalásképpen mit is mondhatnék? Jó volt. Mondhatnám, hogy jövőre veletek ugyanitt, de nem mondom, hanem inkább azt, hogy remélem nyáron (amikor melegebb lesz) lesz repeta, és még több ember (és persze hardver) jön el. Például Te is ...

gaT





Internet az AM-mikrón

KÍSÉRLETI ADATÁTVITELI SZOLGÁLTATÁS

A most ismertetésre kerülő rendszer jelen pillanatban még kísérleti – pontosabban szólva tesztelési stádiumban van. A szolgáltatás valamikor április közepén válik üzemszerűvé, akkor lehet majd rá előfizetni. Pontosabb adatokat a webcímen, vagy a mail-ben kaphattok.

A cím biztosan felcsigázta sokatok érdeklődését, ezért most nem is húzom tovább a drága időt. Egyik kedves volt osztálytársam, Péter nemrégiben megkeresett egy igen érdekes témával kapcsolatban. Rövid beszélgetés után azonnal ráharaptam a dologra, és felajánlottam neki a segítségem. Pár nappal a beszélgetés után a rendszert üzembe helyeztük nálam, és persze azonnal ki is próbáltuk. Mint megrögzött éjszakai netező igen kíváncsi voltam a dolog gyakorlati oldalára is, mivel a specifikációban megadott adatátviteli értékek igen durván hangzottak. Az első lépések a Datanet szerverére irányultak, ahonnan kísérleti célból nekiálltunk leszedni egy kb. 35 megás játékdemot. Persze Péter tisztában volt a dolgokkal, csak az arcomra volt kíváncsi, mikor a sebességet meglátom. Elindult a letöltés, és pár másodperc után már nyolcvanegynéhány kB-ot mutatott másodpercenként. Az időt igazából nem mértük, de a demo semmi perc alatt lenn volt a vinyómon. Ez azért már nem semmi!

Ennyit a dolgok anekdota oldaláról, most jöjjön az, hogy gyakorlatilag miről is van szó. Az adatszolgáltató rendszerek sokféle módon juttatják el az információt a felhasználókhoz. Az egyéni előfizetők az Internetet telefonos modem kapcsolattal szokták igénybe venni. Ez sok esetben kielégítő, de ha valaki nagyobb file-okat szeretne letölteni, akkor jó sokat ülhet a gépe előtt, mire lejön valami. Szerencsére az éjszakai netezők "főszponzora", a Matáv mérsékelte az éjszakai telefontarifákat, de így is nonszensz egész éjszaka a gép előtt dekkolni, hogy az irtózatos 1-1,5 kByte/sec-os sebességgel átjöjjön egy demo. Eközben pedig ha elbont a vonal... Több lehetőség is adott egy stabilabb és gyorsabb adatátvitelre. Az egyik lehetséges megoldást a DVB-C rendszer kínálja. A DVB (Digital Video Broadcasting) az európai digitális műsorszórás szabványosított rendszere. Ennek a kábeltévés változatát, a DVB-C-t használták fel az adattovábbító rendszerhez. A tévés tapasztalatok alapján bebizonyosodott, hogy a rendszer megfelelő stabilitást és hibavédelmet biztosít, tehát alkalmas a nagysebességű adatátvitelre. E mellett megoldották a digitális jelek illesztését az AM-mikró analóg rendszeréhez.

A szolgáltatás igénybevételéhez tehát szükség van egy AM-mikró vevőkészülékre. Az Antenna Hungária Rt. AM-mikró szolgáltatása egy kábeltelevíziós elosztórendszer. A szolgáltatást Budapesten és annak kb. 30 km-es körzetében egyéni vevőkészülékkel lehet igénybe venni. Jelen pillanatban tizenegynéhány TV műsort lehet vele fogni. A televíziós műsorok a 12 GHz-es frekvenciasávon, amplitúdó modulációval vannak kiküldve az éterbe. A vevőoldali konverter ezt a sávot átkeveri az UHF sávra, és ezt egy normál TV készülékkel fogadni lehet. A kísérleti adatszolgáltatást a megüresedett F4-es (NBC Super Channel) csatornán kezdték el. Még mielőtt bárki megijedne, a szolgáltatás nem zavarja a TV csatornák vételét, hiszen egy megszűnt TV műsor helyét foglalja csak. A vevőoldalon a jelet egy normál antennajel elosztóval szét kell osztani, hogy mind a TV, mind a kábelmodem részére jelet tudjunk biztosítani. Ez a kábelmodem egy PCI csatlakozású kártya. A rajta levő tunerrel be kell állnunk az F4-es csatorna frekvenciájára, be kell állítanunk még pár dolgot, pl. a moduláció típusát (QAM 64), IP címeket, stb. és a dolog gyakorlatilag kész is.

Sokan kérdezhetitek, hogy miként működik a rendszer, hiszen az AM-mikró antennával nem lehet adni, csak venni. Ez így igaz, a meglévő telefonos modemünkre is szükség lesz. Először is be kell csatlakozni a meglévő szolgáltatónkhoz. A becsatlakozás közben kapott IP címet fel kell jegyezni, ugyanis ezt a kábelmodem szoftverének a tudomására kell hoznunk. Ezek után ha az általunk használt IP címre adat érkezik - mondjuk elmentünk egy website-ra -, akkor az nem a telefonvonalon érkezik vissza, hanem a mikróantennán keresztül.

Pontosítsuk. A Széchenyi-hegyi adótoronyban található egy ún. proxy szerver, ami fogadja a címkéréseket - amit bepötyögtünk az Explorerünkbe. Ezek a címkérések a szogáltatóhoz - esetünkben a Datanet - továbbítódnak egy nagy kapacitású vonalon, ahonnal kimennek a világhálóra. A szolgáltatóhoz visszaérkező adatok ugyanezen a vonalon visszajutnak a Széchenyi-hegyi adó proxy szerverére, ahonnan az kisugárzásra kerül. Ezt a kisugárzott jelet veszi az antennánk.

Ebből is látszik, hogy a telefonvonalat csak az odairányú adatforgalom terheli, a visszirányban csak igen csekély adat érkezik. Rosszmájúak most mondhatják, hogy nem elég a saját és az AM-mikró szolgáltató díját fizetni, még a telefonszámla is ketyeg. Említettem, hogy erőteljesen csökkent az éjszakai telefontarifa, azonkívül ne felejtsük el, hogy akár 4-5 browser-t is nyitva tarthatunk, és egyszerre kérhetünk le rá adatot, mert amíg az egyik oldalon végignézünk, addigra a többi browserhez már rég megérkeztek az anyagok. Ez a normál modemes kapcsolatnál úgy néz ki, hogy váltogatok a browserek között - nézve a homokórát -, hogy melyikre érkezik már valami olvasható anyag.

Több hetes használat után igen jók a tapasztalataim (jól tele van a vinyóm). A rendszer átviteli sebessége alaposan függ a kért szerver távolságától, hiszen az adatforgalmat itt már nem a szolgáltató és felhasználó közötti kapcsolat dominálja, hanem a szolgáltató és a kért szerver közötti adatforgalom.

A magyarországi szerverekről (Tucows, VegaOnline, stb.) pillanatok alatt le tudunk tölteni bármit, jó esetben (!!!) 80-100 kB/sec-kel is. Az európai szerverekről (pl. Németország, Hollandia, Franciaország) is igen jó átviteli sebességeket lehet elérni vele, a terheléstől függően 5-15 kB/sec átlagban. A távolabbi szerverek (pl. USA) már lassabbak, de szerencsés esetben 2-3 kB/sec-kel jönnek az adatok. Ezek az adatok folyamatos átvitelre értendőek, és nem szabad összehasonlítani a modemes kapcsolatnál kiírt értékekkel, amikor a modem akár másodperceket is áll, mert a szolgáltató felől nem kap adatot. A másik dolog, hogy egyszerre több letöltést indíthatunk, a letöltések sebessége ettől függetlenül nem csökken.

A rendszer elvileg műholdas adatátvitelre is alkalmas, és tervezett a szolgáltatás szintű bevezetése. Ha bármit megtudunk, akkor írni fogunk róla.

Sakman

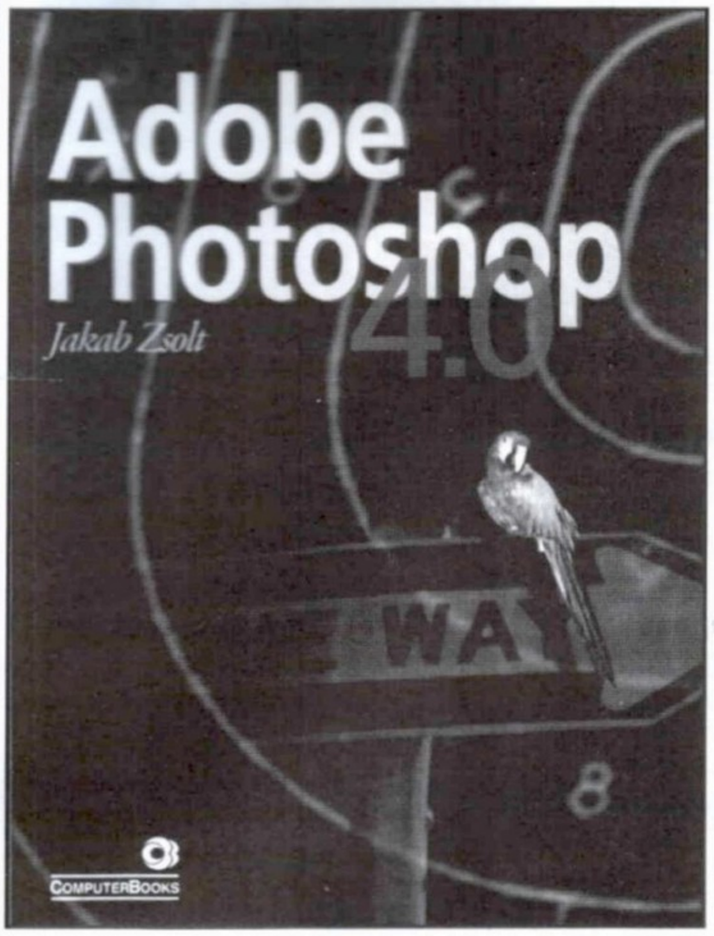
INFO

A TESZTKÁRTYÁT AZ ANTENNA HUNGÁRIA RT. BIZTOSÍTOTTA

WWW.AHRT.HU
ANTENNA@AHRT.HU

ComputerBooks

HAVI AJÁNLATA



Ebben a hónapban három új kiadványt szeretnénk ajánlani a Computer Books kiadó újdonságai közül.

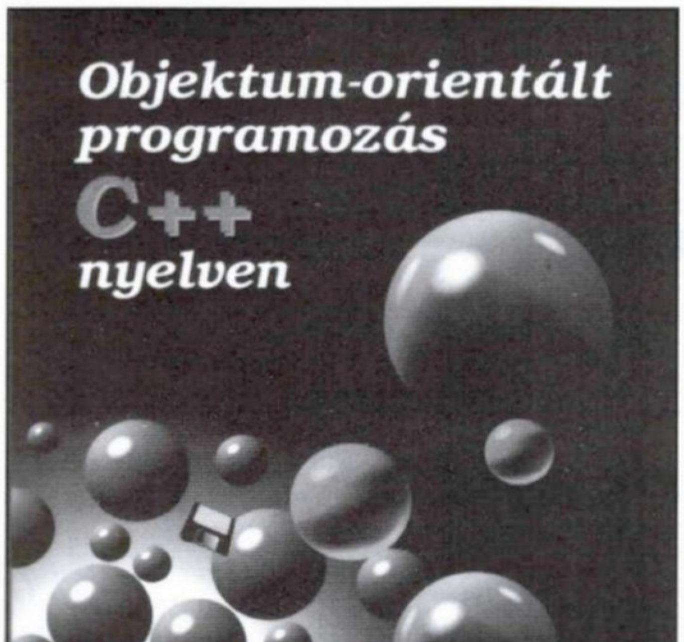
Jakab Zsolt

ADOBE PHOTOSHOP 4.0

Az egyik legnépszerűbb fotoretusáló - nyomdai előkészítő program - mind PC Windows, mind Macintosh platformra az Adobe Photoshop szoftvercsomagja. A program segítségével gyakorlatilag bármilyen módosítást elvégezhetünk bittérképes (nem vektorizált) grafikákon, szinte csak a képzeletünk szab határt.

A könyv a Photoshop új, új 4.0-s verziójának ismertetését tűzte ki célul. A készítők törekedtek arra, hogy ne csak a Windows platformon dolgozók, hanem a Macintosh-os felhasználók is használhassák a könyvet. Ahol különbségek vannak, ott jelezték azokat, illetve a PC billentyűzet ALT és CTRL gombjainak a megfelelő Mac gombokat is megjelölték. Mivel nemrégiben jelent meg a honosított, magyar nyelvű verzió, ezért a könyv ez alapján íródott. A hivatkozásoknál minden esetben feltüntetésre kerültek a magyar mellett az eredeti angol kifejezések is, így a könyv az angol verziót használók részére is kitűnő segítség. A célzott réteg a kezdő és haladó felhasználók köre, de a profi felhasználók is találhatnak benne pár érdekes részt. A szoftver gyakorlati ismertetése előtt kitér a grafikus alapfogalmakra is, és igen részletes leírást találunk sok olyan dologról, mint a vektoros és pixeles grafika, a színkeverés és színbontás, stb. Külön fejezet foglakozik a 3.04-es kiadás és az új kiadás közti különbségekkel, az új lehetőségek kiemelésével.

A különféle funkciók, filterek, és egyéb lehetőségek leírása mellett szinte mindig találunk utalásokat, hogy milyen speciális effekteket lehet velük csinálni. A könyv végén találhatunk egy színes oldalakból álló részt, ahol szemléltető példákat láthatunk a különféle színkeverési eljárásokról. A Photoshop effekt-filtereiben rejlő speciális lehetőségekről is kapunk egy csokorra valót, a komplett megvalósítással, képpel együtt. Van még egy szótár rész is, ahol a szoftver által használt angol - magyar kifejezéseket találhatjuk meg párba szedve.

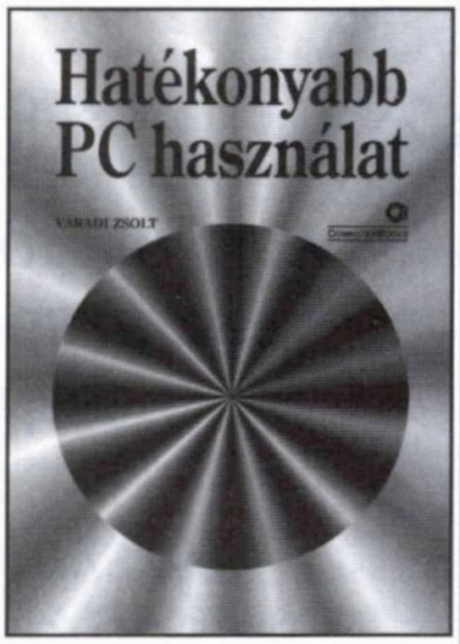


Benkő Tiborné - Benkő László - Poppe András

OBJEKTUM-ORIENTÁLT PROGRAMOZÁS C++ NYELVEN

A könyv a C++ programozási nyelvvel foglakozik, mégpedig olyan mélységben, amit csak egy gyakorló felhasználó értékelhet igazán. Laikusoknak kimondottan nem ajánlható, mivel a könyv szerzői feltételeznek egy alap C programozói tudást. Ennek hiányában is használható tanulásra, de nem árt egy C++ programozásban jártas társ, aki együttműködésével segíti az olvasót.

A könyv felépítése teljesen logikus, fokozatosan halad az egyre bonyolultabb megoldások irányába. Eközben sorra veszi az alapfogalmakat, konstansok, szabványos I/O használat, utasítások, mutatók, függvények, fájlkezelés, stb., A jobb megértés megkönnyítése érdekégben mindig ott vannak a példa programkódok, melyek pontosan szemléltetik a tárgyalt témakört. Az Objektum orientált programozás alapjainak és jellemző alkalmazásának külön fejezetet szenteltek a készítők. A C++ nyelv egyik implementációja, a Borlad C++ 5.02 is külön fejezetett kapott. Legfőképpen a szoftvercsomag speciális új lehetőségeinek ismertetését találhatjuk itt meg. A könyv végi függelékekben sok segítséget kaphatunk. A különféle utasítások abc sorrendbe szedve, teljes szintaxissal, és magyarázattal együtt megtalálhatók, vagy pl. a grafikus és karakteres üzemmód ábrázolási lehetőségei is itt kerültek bemutatásra.



Váradi Zsolt

HATÉKONYABB PC HASZNÁLAT

Ez a könyv az előzővel ellentétben inkább a mindennapi felhasználóhoz szól. Az igazság az, hogy nehezen lehetne meghatározni az igazi témakörét, hiszen a tárgyalt problémák igen szerteágazóak. Olyan dolgokra találhatunk itt magyarázatot, mint pl. hogyan készítsünk Word-ben szórólapot, vagy hogy miként tudjuk megvédeni számítógépünket az illetéktelen kíváncsiskodóktól, vagy akár a nem kívánt vírusoktól. A könyv nem törekszik egy pl. Word-ről, vagy Excel-ről szóló könyv helyettesítésére, de az átlag felhasználó mindennapjaihoz fontos dolgokat tartalmazza. A lényeget a felhasználó problémáinak megoldása jelenti, ezért a könyv nem arról szól hogy egy szoftverrel mi mindent lehet megcsinálni, hanem hogy egy adott problémát miként lehet megoldani az adott szoftverrel. A könyv egyébként nagyon érdekes módon társalog az olvasójával, és átadja azon dolgok „felfedezésének" örömét a kezdő számítógép tulajdonosnak, amit egy haladó felhasználó esetleg mindennapos megszokottsággal használ. A könyv melegen ajánlható minden kezdő PC tulajdonosnak, hiszen kimondottan azokra az esetekre van kihegyezve, mint pl. „...a Józsi apukája számítástechnikus, majd tőle megkérdezzük....".

Sakman

INFO

ComputerBooks
1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12
Tel : 175-1564
Fax : 175-3591

TECHNOBASE

PC GAME CLUB

Bp. VII. Erzsébet krt. 41.
Tel.: 3420-468

Klubtagoknak:

- *vásárlási kedvezmények*
- *CD-ROM kipróbálás*
- *ingyenes helyszíni szervizelés*
- *CD archiválás*
- *alkatrész beszerzés*
- *3Dfx-es gyorsítókártyák*

Diamond Monster 3D
Orchid Righteous 3D

Játékprogramok az USA-ból!!!

Computer Lord

1144 Bp., vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30
Tel/Fax:18-48-745, [30] 22-57-54
Friss árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##

Március közepétől 200nm-es új üzletünkben várjuk régi és új vásárlóinkat.
(Cím: XIV. Szugló u. 83-85
Nagy Lajos kir. útja és Szugló u. sarok)

Szuper árak!

Alkatrészek raktárról, tetszőleges konfigurációk néhány órán belül!

TRANS-AM

elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet cime : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 164-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-20-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.oditech.hu / transam / Email : trans/am @ usa.net
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

CD IRÁS

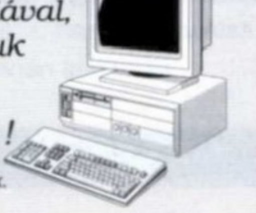
Audio, adat, digitalizálás, szerkesztés, válogatás stb.

Akció !!! Csak e hirdetés felmutatójának !

2 x 50 W aktív hangfal + táp	*2.800,-*
2 x 100 W aktív hangfal	*4.400,-*
33600 Fax-Modem External	*11.920,-*
33600 Fax-Modem Internal	*9.440,-*
14" Lite-On SVGA monitor	***29.920,-***
15" Addlas SVGA monitor	***39.920,-***
Sony 24 x-es IDE CD drive	***15.600,-***
2,1 Gb Quantum winchester	*26.400,-*
Pentium HX alaplap / 256 kb c.	*10.600,-*
Pentium 166 Intel MMX CPU	*22.800,-*
Trans-Am Devil Standard Számítógép : *Pentium HX,P166 Intel,1,3 HDD,1,44 FDD, 8 Mb,S3 V+,Mini torony,101g.klav.*	***76.800,-***
Trans-Am Devil MMX Turbo számítógép: *Pentium TX,P166 I MMX,16 Mb,2.1Gb HDD, 1,44 FDD,S3 Virge 2 Mb , Mini torony, 101 g.klaviatúra*	***89.600,-***

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállitásban 386-tól Pentium II-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körü szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

CD -írás: 800,- Ft (lemezzel együtt)

06 20 416-660
312-6270

COMPEX TRADE

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 339-5723, 349-1728, 344-2238

VÁLTSON PENTIUMRA !

Alaplapok:		CPU:	
ZIDA Pentium VIA 256 C., MMX, 1SDRAM, UDMA	10,900	Cy 150+	12,500
Amptron VX Pro 512 C., MMX, 2SDRAM, UDMA, 83Mhz	12,500	Cy 166+	13,900
Amptron TX Pro 512 C., MMX, 2SDRAM, UDMA, 83Mh	13,900	Cy 166+ MX	15,900
ZIDA Intel Triton TX 512 C., MMX, UDMA, 75 Mhz, 2SDR	14,900	Cy 200+ MX	18,900
ACORP Intel Triton TX 512 C., MMX, UDMA, 83 Mhz, 2SDR	16,500	Intel 166 MMX	20,900
GigaByte Intel Triton TX 512 C., MMX, UDMA, 75 Mhz, 2SDR	22,900	Intel 200 MMX	26,900

Régi 386,486 -os számítógépét korszerü Pentiumra alakítjuk át, a régi alkatrészek beszámításával !
További információért hivja munkatársainkat !

Thunderbird 2

AZ ADVANCED GRAVIS-TÓL

A Gravis tavaly év elején bemutatott, és azóta számos díjjal kitüntetett újdonságainak (GrIP rendszer, Firebird 2, Blackhawk) megjelenése óta egy kisebb szünet következett, melyet végre megtör a Thunderbird 2 megérkezése. A Thunderbird 2 egy igen kényelmes flightstick, azaz elsősorban szimulátorokhoz, azon belül is repülőgép-szimulátorokhoz ajánlják. Tartalmaz minden fontosabb funkciót és részletet, mely egy korszerű és kényelmes repülős joystick-tól manapság elvárható.

Az irányítókar kialakításánál erőteljesen törekedtek az ergonómiai szempontok érvényesítésére: az irányítókar alapjában a korábban már a Firebird-nél is megismert kar alapjaira épül. A vonalvezetése teljesen illeszkedik a kezünkhöz, ujjainkhoz, és ezzel hosszabb távon sem fárasztó vele a játék. A tartós használat melletti kényelem megtartása végett került rá a kéztámasz is, így csuklónk nem fárad el olyan hamar.

A Thunderbird 2-n 4 tűzgomb kapott helyet, melyeknek elhelyezése a karon nagyon jól sikerült, mindegyik kézre esik, azonnal elérhető a légicsata legnagyobb hevében is. A gombok precizitása a Gravis-tól megszokott színvonalat hozza - bármilyen gyors és heves reakciót pontosan tudnak követni és időben le tudnak képezni.

A négy tűzgomb mellett a repülésnél elengedhetetlen funkciók kezelésére került rá a trim és throttle kontroller (tolóerő-szabályzó), valamint a négyirányú hat-switch (panorámagomb). A tolóerő-szabályzó a joystick bal elülső oldalára került, és a rajta levő kis kar segítségével bármikor gyors változtatást tudunk vele elérni. A panorámagomb szintén nagyon hasznos kiegészítés, hiszen ennek segítségével a pilótafülkéből körbenézve pillanatok alatt áttekinthetjük a harci helyzetet körülöttünk. Ez egyébként kompatibilis az igen elterjedt, és rengeteg programban támogatott CH-stick-en levŒ hat-switch-el.

A Gravis klasszikusnak számító Analog Pro joystickjában hajdan debütált technikák máig fennmaradtak, és felhasználják az egyre újabb termékekben is- ezek egyike a joystick több fokozatban szabályozható ellenállása, mellyel az ízlésünknek megfelelő érzékenységű irányítást állítható be. „Kemény" fokozat választásakor akár még sportjátékokat (mint pl. NHL 98) is hatékonyan irányíthatunk a joystick-kal, míg kis ellenállás esetén „vajpuhán" dönthetjük be repülőgépünket, vagy helikopterünket.

A Thunderbird 2-t minden olyan számítógépes játékos számára ajánlják, aki egy elég komoly és profi joystick-ot keres extra funkciókkal, de elfogadható áron. A Gravis a fent említett szolgáltatásokat még egy fontos dologgal tetézi: a Thunderbird 2-re 3 év garanciát adnak.

Charlie

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL: 266-6059
FAX: 118-6651

HC GAMER - GYORS SEGÍTSÉG A NETEN

MÁRCIUS ELEJÉN INDUL AZ ÚJ PC GURU JÁTÉK SITE A HARD CORE GAMER

Pár gondolat a hc Gamer-ről: Az új site a hosszan készülgető és soha nem realizálódó PC Guru HP-t hivatott kiváltani. Gondoltuk ha már ennyit vártatok rá, most valami olyat csinálunk ami után mindenki megnyalja a billentyűzetének mind a 101 billentyűjét. Terveink szerint a Hard Core-t legrosszabb esetben 36 óránként fogjuk frissíteni, így első kézből értesülhettek az új játékokról, a HW-es fejlesztésekről, a megjelenési dátumokról. A site stabil alapját a leírások alkotják, az utóbbi időszak (akció/kaland/szerepjáték/stratégia /szimulációk) nevesebb játékainak a több oldalas kivesézését. Ezen felül nagy gondot fogunk fordítani a „Friss" részlegre, erre garancia, hogy a hc.gamer munkatársai között megtalálhatóak a Quake.hu hírszerkesztői - akik ismerik azt a site-ot tudják (quake.pganet.com), hogy ők viszik az egyik leglátogatottabb HomePage-et Magyarországon. Itt nyilván gyakran elő fog fordulni, (amennyiben van anyag, pl. karácsonykor teljesen „felpörög" a játékipar) hogy naponta többször teszünk fel új előzeteseket, híreket, így mindenképpen érdemes lesz gyakran benézni hozzánk. Külön említésre méltó a HC gamer hardware részlege, ahol kiemelten foglalkozunk a 3D kártyákkal, az alaplapokkal, PC-s kiegészítőkkel (találni fogtok konkrét teszteket, sőt minden esetben ezek lesznek a bemutató leírások alapjai, nem pedig a hirdetőink 'ajánlásai'). A későbbiekben lesznek játék compo-k, kedvezményes előfizetési akciók, lehet majd pólót, sapkát, dobozos programokat nyerni. (hiába no mindent, a vendégért :)) Na és ami a legfontosabb, mindemellett szem előtt fogjuk tartani a Apple vezetőjének nagy mondatát: „Az egészet ott rontottuk el amikor a pénzről kezdett el szólni a dolog…" Nincs is más hátra mint hogy itt a végén leírjuk: „Isten hozott a Hard Core-on vándor, menj vidd hírül nevünket, és térj vissza békében…"

A HC.GAMER team

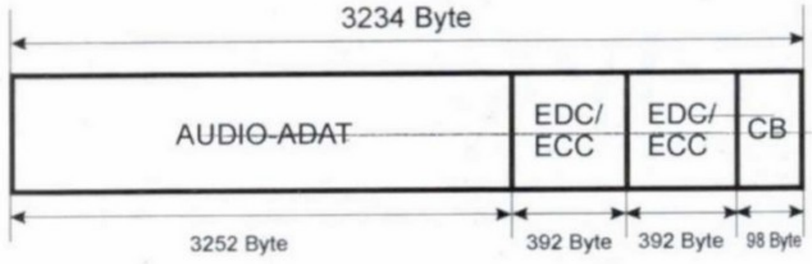
Végezetül csak annyit, hogy az elérési cím a cikkleadás pillanatában a következő: gamez.pganet.com (www-nélkül).

Grab

HANGOK A WINCHESTERRE

Nem is olyan régen a CD-ROM meghajtó még igencsak nagy kunsztnak számított egy otthoni személyi számítógépben. Mára már gyökeresen megváltozott a helyzet. A kezdeti egyszeres, kétszeres, majd négyszeres CD-ROM drive-ok helyett manapság minden új gépben legalább egy nyolcszoros – ha nem gyorsabb – olvasó található. Visszapillantva azonban világosan látszik, hogy a CD először a zene világában hódított teret, hiszen a legelső audio CD lejátszó szerkezetek jóval korábban megszülettek, mint PC-be szerelt társaik. Manapság nagy népszerűségnek örvend az a néhány ismertebb segédprogram, amelyekkel az audio CD-inken található hanganyagot a merevlemezünkre felvehetjük, más néven grabbelhetjük. Ezeket az általában .wav kiterjesztésű audio file-okat aztán kedvünkre lejátszhatjuk, átszerkeszthetjük, betömöríthetjük, illetve egy CD-író és egy megfelelő szoftver segítségével akár vissza is írhatjuk kedvenceinket egy üres CD-re.

CDDA (Digital Audio Red Book) szektor (1/75 Mp) felépítése



Szóval mindenki grabbel, de nem mindegy hogyan! Ennek a látszólag egyszerű műveletnek elég sok buktatója van, ezt csak az tudja igazán, akinek ugyanolyan CD-ROM meghajtója van, mint a szomszédnak, de míg odaát minden oké, addig a saját wav-jai érthetetlen módon pattognak, recsegnek.

A problémák megértéséhez kicsit bele kell kukkantani a CD-szabvány rejtelmeibe. A CD ugyebár digitális adathordozó, amit először zenei hanganyag tárolására használtak. Alapvetően ebből a mintából alakult ki minden későbbi CD-formátum.

NÉZZÜK, MIBŐL ÁLL EGY CD.

A legkisebb értelmes adathordozó egység a CD-n a pit, ami gyakorlatilag egy kis barázda a CD adatrétegében. A CD-ROM lejátszóban a lézerdióda letapogatáskor a pitek meglétét (ill. hiányát) vizsgálja, így olvassa be a korongra rögzített bináris adatot. A pitekből (a cd bitjeiből) áll össze egy byte, és 3234 byte alkot egy szektort. A szektoron belül a CD-formátumtól függően megtalálhatjuk magát az olvasandó adatot, illetve a dekódolást, beolvasást segítő szinkronizációs és ellenőrző byte-okat. Az AUDIO-CD, azaz a CDDA szabvány (harmadik nevén a CD-ROM RED BOOK) a következő formátumú szektort használja:

2352 Byte adat
392 Byte EDC/ECC
392 Byte EDC/ECC
98 Byte CB

Az EDC/ECC egy ellenőrzőösszegeken és paritásvizsgálaton alapuló ellenőrzési rendszer, amit a hatékonyabb hibajavítás érdekében két lépcsőben rögzítenek (2 x 392 byte-on). A CB egy 98 byte mélységű ún. alcsatorna, amelyben a CD formátumára vonatkozó fontos adatok (track-ek hossza, típusa) szerepelnek. Az EDC/ECC és CB területek olvasása általában az olvasó egység belső feladata, szoftveresen ezeket olvasni nem lehetséges, de nem is tartalmaznak a grabbeléshez feltétlenül szükséges információkat. Számunkra az a 2352 byte a lényeges, ami a CD-re rögzített tényleges információt tartalmazza. Ez az AUDIO-CD esetében színtiszta tömörítetlen hangadat, aminek kódolása 16-bites, 44100 KHz mintavételezéssel, 128 Kbit/sec adatvitellel. AUDIO-CD grabbelésekor tehát szektorról-szektorra beolvastatjuk és egy (általában ugyanilyen mintavételezésű) WAV file-ban rögzítjük a fenti hangtömeget. Az olyan grabbelést, amikor szektoronként 2352 Byte-ot olvasunk be, RAW formátumú beolvasásnak nevezzük. A RAW formátumú beolvasásra a nem AUDIO, tehát ROM track-ek grabbelésének tárgyalásakor még visszatérünk.

A következő egység a CD felépítésében a track vagy sáv, ami (majdnem) tetszőleges számú szektorból áll. Azért csak majdnem tetszőleges, mert a szabványok szerint van egy minimális track-hosszúság, amit mindenképpen meg kell haladnia minden sávnak. Az AUDIO-CD általában több ilyen track-ből áll, egy track-ben egy zeneszámot szokás rögzíteni.

MEKKORA LESZ A WAV?

Milyen hosszú lesz egy track beolvasásával kapott WAV? Nagyon hosszú... de azért ennél pontosabban is ki lehet számolni. A CD-n az adatokat percben, másodpercben és frame-ben mérjük. Egy másodperc 75 frame-ből áll, egy frame pedig pontosan egy szektornak felel meg. Ha tehát tudjuk, hogy a CD-n egy track pl. 3 perc, 13 másodperc, és 45 frame hosszú, akkor a fenti tudás birtokában (((3x60)+13) x75+45) már kiszámolható hány szektorból áll az adott track. Esetünkben ez 14520 szektor. Szektoronként 2352 byte tartalommal számolva ez 34151040 Byte-ot jelent, amihez hozzájön még a WAV-file formátumát deklaráló 44 byte. A kapott WAV file tehát 34151084 byte (mintegy 32, 5 MByte) hosszú lesz.

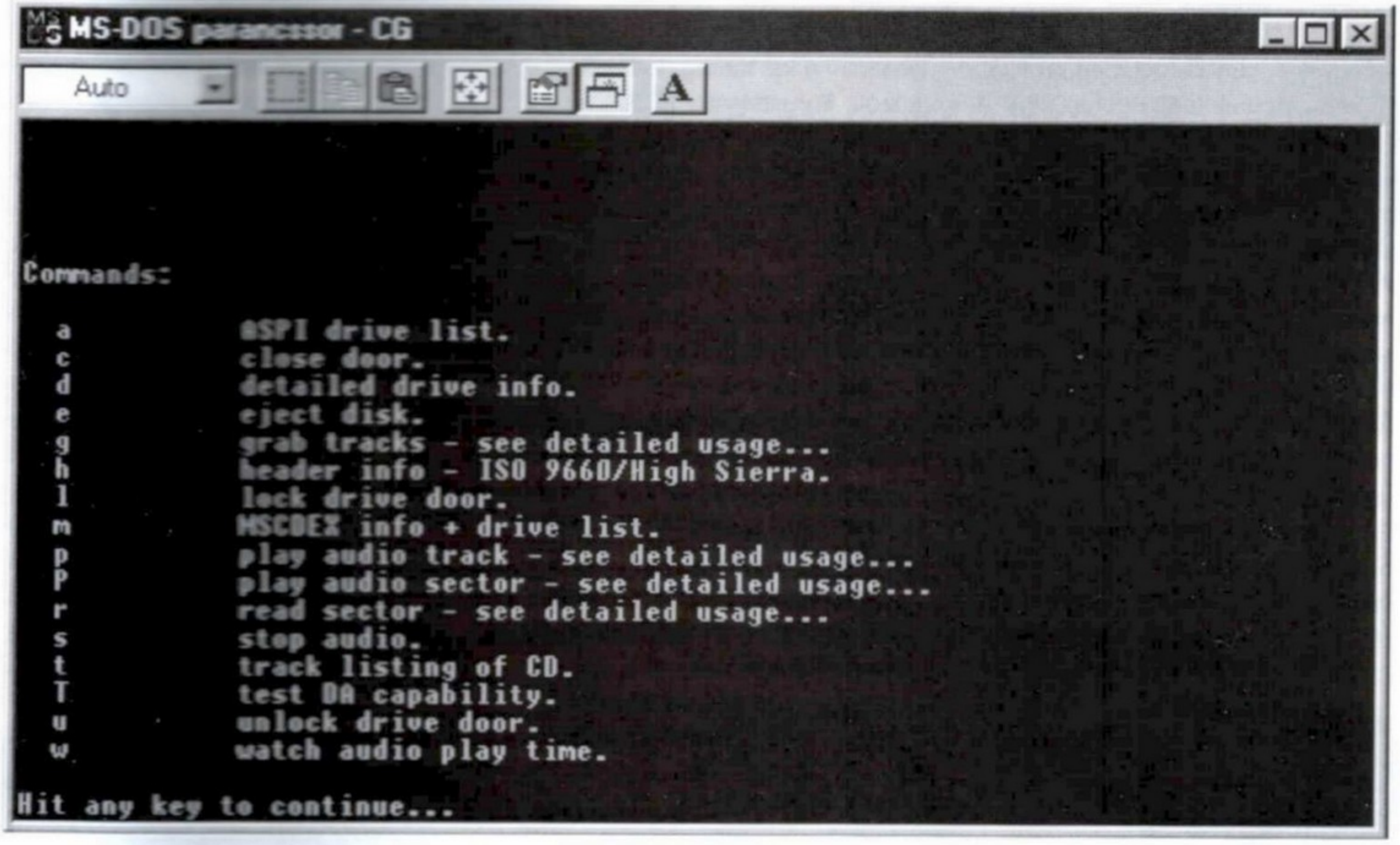
Elérkeztünk egy fontos kérdéshez: milyen programot használjunk mindehhez? Olyan programra van szükség, amivel pontosan (nemcsak perc, másodperc, hanem frame részletességig) megtekinthetjük a CD track-jeit, és gyorsan beolvashatjuk őket. Legtöbben a DOS-os felületű CDGRAB, vagy CDGRABP programot használják. Gyakorlatilag ez egy és ugyanaz a program, a CDGRAB a shareware, a CDGRABP pedig a regisztrált, kereskedelmi verzió. Utóbbi néhány dologgal többet tud, de egyszerű AUDIO-grabbeléshez jó a shareware is. Kissé kényelmetlen, hogy Win95 DOS ablakából nem működik. Aki nem szeretne csak emiatt DOS módban indulni, annak a Windac nevű programot ajánlom, legújabb 32-bites verziói elérhetőek shareware-ként is.

SEBESSÉG

Nos, egy jó 16-szoros CD-ROM nem biztos, hogy 4-5-szörös sebességnél jobban tud majd grabbelni. Ennek oka a CD-ROM formátum eltérő szektorszerkezetéből ered, amire

ezek az olvasók optimalizálva vannak.

A kapott WAV hibáiért (pattog, serceg) felelős lehet egy koszos CD, vagy akár a nem megfelelően karban tartott, beporosodott CD-ROM olvasó is. DOS-os grabbelésnél pedig egy config.sys-ből betöltött memóriamenedzser, vagy a SmartDrive jelenléte is belekavarhat a zenei anyagunkba.



Egyébként DOS-ban a nem megfelelő CD-ROM driver használata szintén produkálhat hasonló hibákat. Utóbbi alatt nem feltétlenül azt értem, hogy mindenáron a CD-ROM olvasóhoz kapott driver-t kell használni, hanem ellenkezőleg: ki kell próbálni másfélét is! Például a 16-szoros SonyCDU511 a saját atapi_cd.sys betöltésével nekem akadozva, lassan és hibásan grabbel, míg a „kistestvéréhez", a 8-szoros CDU311-eshez kapott régebbi vezérlőprogrammal már vidáman szalad, de még ennél is jobb, ha a 12-szeres TEAC vezérlőjével hajtom meg. A tanulság tehát az, hogy próbálkozni kell mindenfélével, és nem szabad grabbeléskor semmilyen memóriamenedzsert és lemezgyorsítót sem használni! Sajnos hasonló tapasztalataim vannak tömörített merevlemezekre történő grabbeléssel is.

Hogyan használjuk a CDGRABP-t?

A CDGRABP egy DOS alá írt program, parancssorból kiadott opciókkal bírhatjuk működésre. A legegyszerűbb ha átnevezzük, mert elég rossz állandóan begépelgetni a nevét. Valami rövid és logikus nevet ajánlok – én „C.EXE-re" kereszteltem át és beraktam a WINDOWS könyvtárba, így bárhonnan elindíthatom. Ez csupán időleges kényelmi szempont, a gyakorlottabbak előbb-utóbb úgyis a batch-file írást választják majd a komplett lemezek grabbelésekor. A parancssori szintaxisra nem térnék ki, ezt kiválóan illusztrálja maga a program, ha minden opció nélkül indítjuk el. Inkább magukat a parancsokat magyaráznám el, és most csakis azokat, amelyek AUDIO grabbelés szempontjából fontosak.

t – kilistázza a lemez „TOC"-ját (Table Of Content), ami megmutatja milyen track-ek vannak rajta.

Minden track után perc-másodperc-frame és külön szektor felosztásban láthatjuk, hogy hol kezdődik és milyen hosszú. Itt a szemfülesek már észrevehettek valamit:

Az első track mindig 00:02:00 (nulla perc- 2 másodperc – nulla frame) időpontnál kezdődik, amit viszont 000000-ik szektornak, pontosabban LBA-nak jelöl a program. Ez a CD-ROM szabvány azon tulajdonságából fakad, hogy az első track előtt mindig lennie kell legalább 2 másodpercnyi szünetnek, ún. PREGAP-nak. Ez a két másodpercnyi, 150 szektornyi lemezterület nem olvasható, így a grabbelésnél nem is számolnak vele – ennek köszönhető, hogy a CD első track-je időben mérve már a második másodpercnél kezdődik, míg logikailag (innen az LBA, Logical Block Adress kifejezés) a legelső, nulladik logikai (!) szektornál.

T – ez a parancs letesztelі a CD-ROM olvasónk AUDIO olvasási képességét, ennek a kimenetele már előrevetítheti a várható grabbelési gondokat.

p – lejátszik egy megadott AUDIO track-et.

P- lejátszik egy megadott szektortartományt.

s – megállítja a lejátszást.

g – begrabbel egy track-et (a szintaxis pontos megadásában segít a program, ha minden parancs és opció nélkül indítjuk el).

r – begrabbel egy adott szektortartományt.

A grabbelési feladatoknál AUDIO track esetében értelemszerűen a WAV kimeneti formátumot kell választani. Itt a RAW mód választása gyakorlatilag csak akkor érdemes, ha később CD-re szeretnénk kiírni az anyagot, de előtte nem kívánunk belehallgatni. Az olvasási folyamat és kapott file mindkét esetben azonos, csak a RAW kiterjesztésű állomány elejéből hiányzik majd WAV file 44 Byte-os azonosítója, így maga a file nem játszható le a megszokott programokkal (akkor sem, ha átnevezzük a kiterjesztését WAV-ra!).

Miért akadozik a grabbelés?

Bizony gyakori dolog, hogy egy amúgy remekül működő CD-ROM drive elég gyengén, meg-megállva olvas grabbelés közben, és sokszor durva hibákat is ejt. Ez a korábban említett szoftveres-hardveres bakiktól eltekintve a CD-ROM szabvány sajátosságából ered.

Amikor egy AUDIO lejátszó hibát ejt, nagy sikerrel tudja korrigálni a szektorok végén lévő ellenőrző adatok segítségével, mert ez a korrekciós eljárás igazán a hangminták hibajavítására van kihegyezve. Ugyanakkor az egyszeres forgási sebesség mellett (150 Kbyte/sec) még nincs szükség nagy kapkodásra. A CD-ROM adatai azonban korántsem ilyen harmonikus elegyet alkotnak, az adatok sokkal nagyobb változatossága megnehezíti a hiba észlelését és korrekcióját, amire az egyre gyorsuló olvasókban a sebességgel egyenes arányban sokkal többször szükség van.

Ennek kiküszöbölésére, az adattárolásra szolgáló 2352 Byte-ból még további adatmezőket vágtak le a hibajavítás és a szinkronizáció elősegítésére. Így született meg az első CD-ROM formátum, a MODE-1, más néven a CD-ROM YELLOW BOOK szabvány, amiben szektoronként a tényleges adatok száma 2048 Byte – pont 2 KByte. A 2352 Byte így épül fel:

12 Byte SYNC
8 Byte HEADER
2048 Byte adat
4 Byte EDC
8 Byte üres
276 Byte ECC

A CD-ROM-ok tehát gyakorlatilag ennek a 2048 Byte-nak a minél gyorsabb beolvasására vannak optimalizálva, ezért egyszeresnél gyorsabb módban nehezen állnak rá az egész szektort alkotó 2352 byte hiba nélküli begrabbelésére. Márpedig AUDIO lemeznél nekünk pont ez kell, és lehetőleg minél gyorsabban.

Ezen segíthet az ún. „Jitter Correction", ami kiküszöböli azt a tipikus jelenséget, amikor AUDIO szektorok grabbelésekor a CD-ROM pontatlanul áll rá az új szektorok elejére, így duplán olvas be adatokat az előző végéből, vagy kihagy adatokat az új szektor elejéről. Ez a korrekciós eljárás mostanában már „beépített" szolgáltatás a CD-ROM meghajtóknál. A régebbi 8, 12, 16-szoros drive-oknál a beolvasó szoftvernek kell erre ügyelnie, akár az olvasási sebesség drasztikus csökkentése árán is!

Legközelebb szeretnék a MODE 1 és MODE 2 típusú ROM track-ek felépítéséről, ezek grabbeléséről mesélni. Ha van rá igény, akkor kivesézhetnénk az Mpeg hangtömörítést is, és igény szerint beletekinthetnénk az összes többi CD-formátum felépítésébe, valamint akár a CD-írásba is.

Bármilyen irányú (pozitív és negatív) észrevételeket, ötleteket szívesen fogadok.

PPéter
polcz@freemail.c3.hu

Tes[z]trovat

Logitech játékvezérlők

Amint észrevettétek, az előző hónapban sajnos elmaradt a tesztrovat, az akkorra tervezett anyagot csak most tudtuk összehozni. Ennek több oka is van, leginkább az, hogy a teszteket nem egy, hanem több ember végezte. Kissé nehézkes volt az egész összekoordinálása, de tapasztalatainkat egymás között is megvitattuk. Így viszont nem egy ember magánvéleményét, hanem gyakorlatilag közös véleményt olvashattok a vezérlőkről (a teszterek: Tatcom, Boy, Sakman).

A teszt a Logitech játékvezérlő kategóriába sorolható termékeit öleli fel. A teljességhez hozzátartozik az új CyberMan 2, de azt valószínűsíthetően csak a következő számban tudjuk bemutatni (addigra talán kapunk belőle). Egyébként a következő számban a Logitech egér és a hasonszőrű kategóriájú termékeinek tesztelése lett előirányozva.

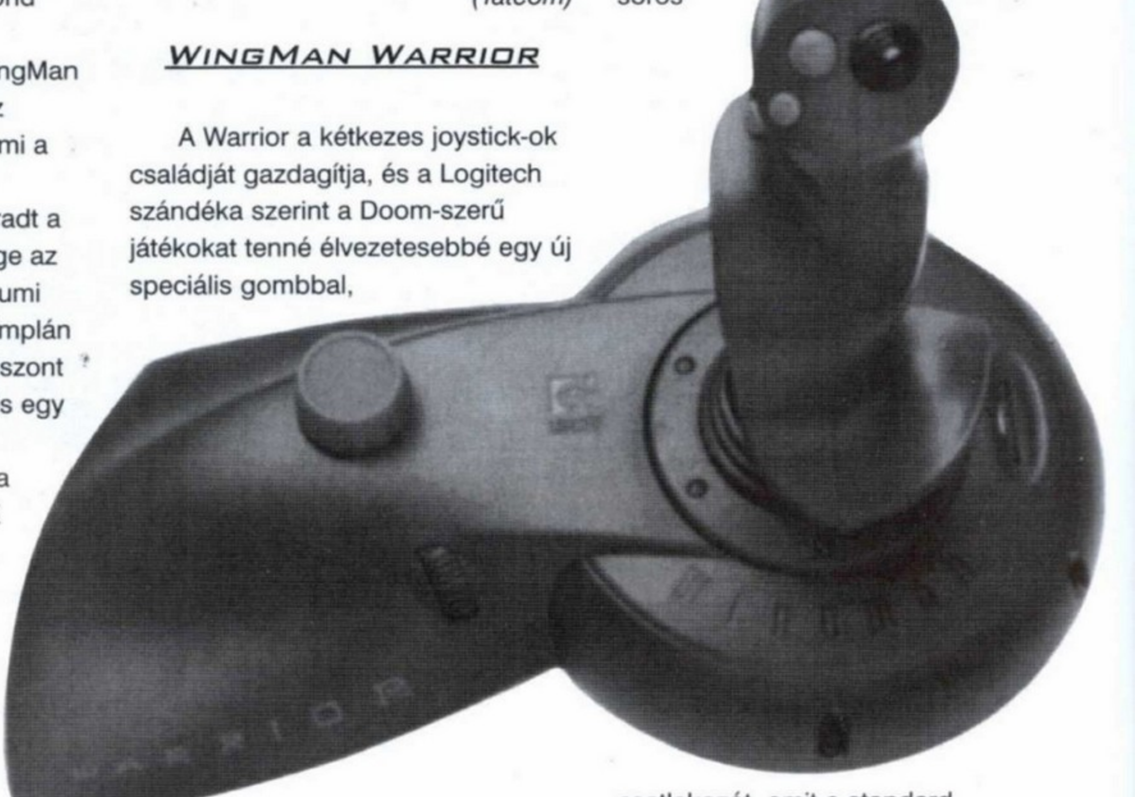
Mostani tesztünkben előre vettük a drágább, profi joy-okat, hátrébb az olcsóbb kategóriát képviselő, szerényebb tudású darabokat. Akad még két joypad is, ezek a legvégére kerültek. Nos lássuk a kínálatot.

WingMan Extreme Digital

Egy kis történelemmel kezdenénk. 1995 első negyedévében láttak napvilágot az első képek a Logitech akkori joystick-családjának legújabb tagjáról, a WingMan Extreme-ről. Igényes design, tartósság és minőségéhez képest viszonylag alacsony ár jellemezték a joy-t. Első ránézésre látszott rajta, hogy repülőgép szimulátorokhoz tervezték. A kor és a HardCore Gamer-ek követelményeinek maximális kielégítése végett mindennel felszerelték, amitől idejében profivá vált egy joystick: négy gomb, egy négyállású kapcsoló (Hat-switch) és egy masszív csúszásgátló fém talp. Bár nem volt programozható, kompatibilitása a ThrustMaster cég Flight Control System-ével sokakat meggyőzött tudásáról - többek közt engem is; lassan már másfél éve használok egy ilyet minden gond nélkül.

1997-ben jelent meg a WingMan család legújabb tagja, mely az Extreme Digital nevet kapta, ami a nagy előd kissé feltuningolt változata. A joy markolata maradt a régi - bár gombjainak minősége az idő múltával kissé leromlott: gumi bevonatú műanyag helyett szimplán csak műanyagok -, a talpon viszont helyet kapott még két gomb és egy throttle kontroller. Ennek érdekében le kellett mondani a potméterekről, melyekkel az X és Y irányú elmozdulás középpontját lehetett beállítani. Más kérdés, hogy ezekre itt nincs is szükség, mert a digitális technika alkalmazása lehetővé tette, hogy a joy gyakorlatilag nem állítódik el. A dobozban található szoftverrel - ami tipikusan idézi a Logitech minőséget - mindent be lehet programozni Windows alatt, sőt ha az adott beállítást szeretnénk a későbbiekben is használni, akkor azt kimenthetjük winchester-re. Dos alatt a joy talpán elhelyezett két gombbal lehet átváltani a két támogatott mód között: ThrustMaster FCS, CH Flightstick Pro - a különbség a kettő között, hogy az egyikben a throttle, míg másikban a hat switch nem működik. Mellé kapjuk az X-Wing vs Tie Fighter egy különleges változatát, ami az Academy nevet kapta és 14 küldetést tartalmaz.

(Tatcom)



WingMan Warrior

A Warrior a kétkezes joystick-ok családját gazdagítja, és a Logitech szándéka szerint a Doom-szerű játékokat tenné élvezetesebbé egy új speciális gombbal, valamint a throttle célzásra való használatával. Mielőtt azonban jobban megismerkednénk az új lehetőségekkel, nézzük mit nyújt általában a joy (élvezetet?!)!

A teljes szerkezet elég robosztus és nehéz ahhoz, hogy noha nincsenek az alján tapadókorongok, mégse csúszkáljon vagy billenjen fel könnyen játék közben. Maga a kar kényelmes fogású és a tövénél gumi védi a belső részeket a portól. A szokásos négy gomb közül kettő a kar tetején, a panoráma-gomb (négyirányú kapcsoló) mellett kapott helyet, egy a hüvelykujjnál, egy pedig a szokásos tűzgomb a mutatóujjnál. A gombok közül kettő elég apró és lapos ahhoz, hogy ne legyen kényelmesen kezelhető. Ugyanez a helyzet a panoráma-gombbal, ami lehetne valamivel markánsabb és nagyobb.

A botkormányhoz adott két CD-n az installt, valamint játék demokat (Doom, Mechwarrior, Rise of the Triad, Duke, Tempest 2000) találunk.

Installálhatjuk a joy-t DOS és WIN95 alatt is. Mind a két verzió egy Logitech könyvtárat eredményez, ahol néhány teszt és beállító programot találunk, de a DOS-ban ez kimerül a tűzgombok sorrendjének a felcserélésével és egy trimmgombos kalibrációval, valamint teszttel. WIN95 alatt a joy kalibrálás kiegészül a throttle és az új üdvöske, a Spin-controll beállításával. A kapott játékok közül, amelyik a leírás szerint eleve a Warriorhoz volt beállítva, az nekem vagy nem indult el vagy nem használta a joy speciális gombját. Ez lehet, hogy a PS/2-es gépemnek köszönhető, amin az egér helyére nem lehetett bedugni a soros csatlakozót, amit a standard gameport-i csatlakozóval párhuzamosan a joy használ. Szerencsére a LucasArts mindenben profi és ez most is jól jött, mert a Jedi Knight-ban megtaláltam a control beállításoknál a Warrior-t is, igaz, hogy a spin control gomb és a throttle beállítása nélkül, ami később kiderült, hogy nem is véletlen. Ugyanis a fenti két gombot be lehet állítani a célzás, forgás, előre-hátra illetve jobbra-balra mozgásokhoz, de ezt csak az erős idegzetű elszántaknak javaslom, mert a két gomb a középhelyzetén kívül (jól meghatározott középhelyzete pedig egyik gombnak sincsen) mindig ad jelet, így a gombhoz tartozó mozgás is állandó lesz. Ha például a spin control-lal elkezdünk jobbra fordulni, akkor az emberünk addig forog körbe-körbe, amíg nem sikerül pontosan középhelyzetbe visszafordítani a gombot (azt pedig ritkán sikerül éppen a kellő időben). Ez történik a throttle-nál is (pl. ha le-fel célzásra használjuk), és így aztán folyamatosan forgunk és bólogatunk, amíg csak az "exit to dos" vagy az "end game" meg nem szabadít bennünket a szenvedéseinktől.

A repülőszimulátoroknál sima

négygombos joystick-ként viselkedik a Warrior, illetve opcionális a gázkar definiálása a throttle control-ra, valamint a panoráma-gomb használata. Mivel ezt nem tudtam kipróbálni, így nem tudom, hogy mennyire használható ez a megoldás.

Összegezve a tapasztalatokat azt mondom, hogy a Warrior egészen jó joy, de amikre kimondottan készült, azokhoz bonyolult és nehézkes használni. Ha valaki csak a "plusz" képességeiért venné meg, az előbb próbálja ki amint alkalma nyílik rá, mert a relatíve magas árat szerintem csak akkor érdemes kifizetni, ha biztosra megyünk.

(Boy)

WingMan

A középkategória stabil képviselője a WingMan joystick. Gyakorlatilag semmi különleges nincs benne, mindössze a design utal nagyobb testvéreire. Sokan értetlenkedve fogadják az összes olyan joystick-et, amelyiken csak 2 tűzgomb van, azzal a kérdéssel, hogy ez mire jó. Tény és való, hogy 2 tűzgomb ma már sok játékhoz kevés, de sokan vannak, akiknek elégséges. Példának okáért az egyszerűbb - mászkálós, ugrabugra - lövöldözős játékokhoz bőven elegendő a két tűzgomb. A joy rendelkezik egy throttle kontrollerrel is, ami nagyon belesimul a környezetébe, ezért egy kicsit nehezen mozgatható. Ez valószínűleg a Logitech mérnökeinek is feltűnt, mert a nagyobb testvéreinél ezt kijavították, és egy kis karral toldották meg. A mutatóujj tűzgombja jó, de a hüvelykujjas valahogy nem az igazi. Elég kicsit "mozog", és ha rátesszük az ujjunkat, szinte azonnal benyomódik. A mechanika strapabírónak tűnik, igazság szerint én még nem láttam defektes mechanikájú Logitech joy-t (hacsak nem úthenger alatt). A talp elég széles, a gumikorongok egyenes, sima felületen jól fogják a joystick-et - persze ezt átlagos mozdulatok mellett értem. A kar visszahúzó ereje közepes, könnyen kitéríthető a holtpontból. Összességében egy átlagos, megbízható, precíz pontosságú, igen strapabíró joystick.

(Sakman)

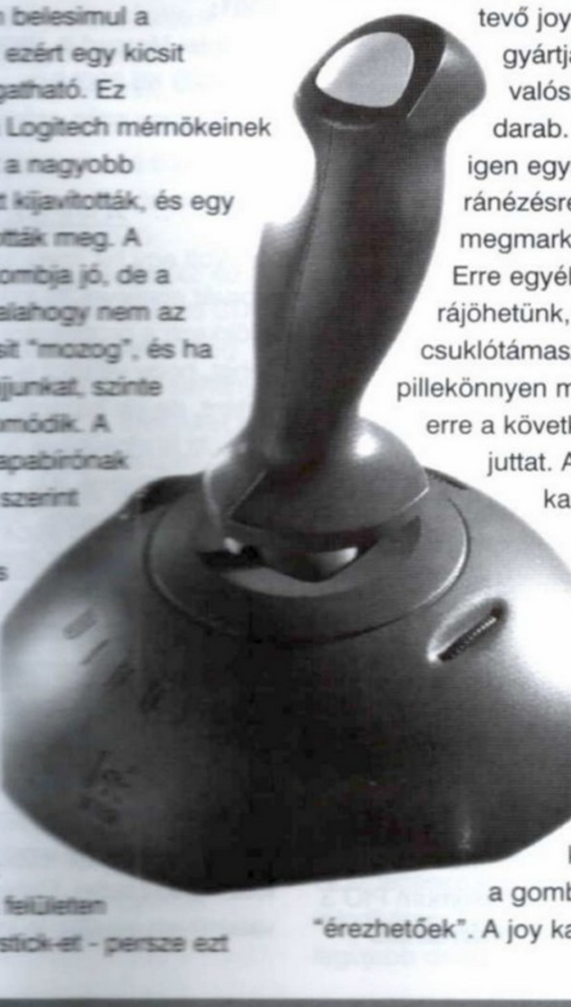
Wingman Light

A Wingman sorozat legkisebb tudású darabjáról van szó, amit nevezhetünk akár a Wingman kistestvérének is. A design-ja gyakorlatilag megegyezik a nagytesóéval, Light mivoltát az jelzi, hogy világos színben tündököl, és hogy lekerült róla a throttle controller. Van viszont helyette egy auto fire, vagyis jól használhatjuk egyszerű lövöldözős játékokkal (nem kap görcsöt az ujjunk). Megmaradtak a kalibráló potméterek (alul) és a könnyen kitéríthető kar is. Az alján a "jól bevált" gumikorongok díszelegnek, amik nagyjából közepes biztonsággal tartják helyén a legvadabb manőverek alatt is a joy-t. Sajnos semmilyen extra programot nem kapunk hozzá.

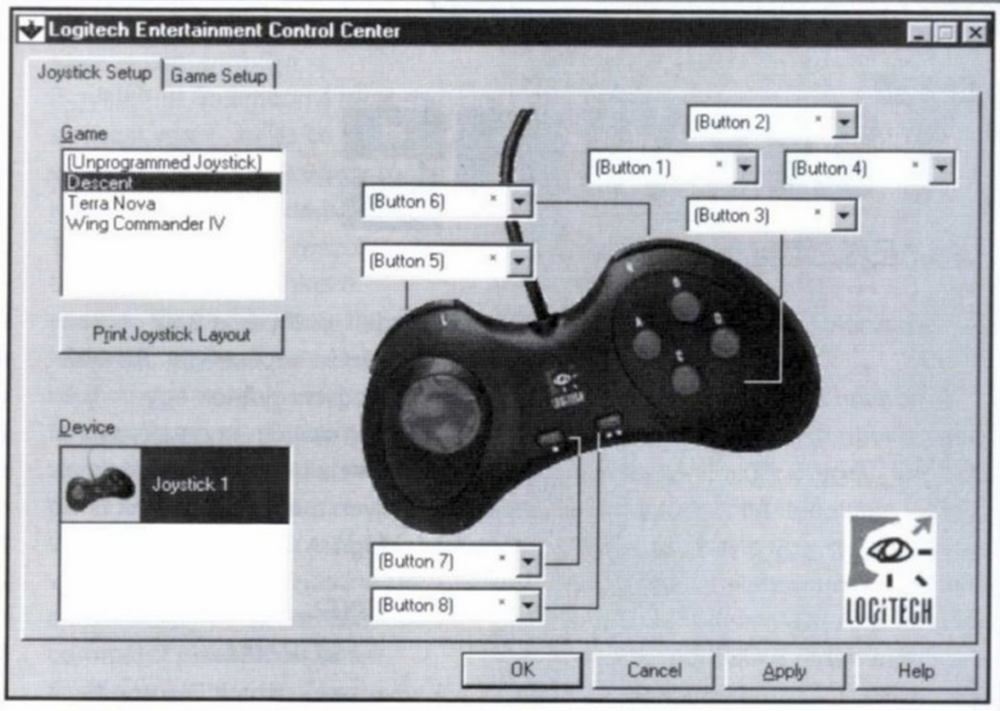
(Tatcom)

Dexxa

A Dexxa márkanév alatt futó termékek is Logitech gépsorokon készülnek, csak a nevük más. Dexxa joystick-kal nem most találkoztam először, hiszen már jónéhány évvel ezelőtt ilyen joy-jal X-Wing-eztem. Az akkori igényeknek magasan eleget tevő joy-t azóta is gyártják, tehát valószínűleg bevált darab. A kivitelelzése igen egyszerű, ránézésre sem az a megmarkolós joystick. Erre egyébként hamar rájöhetünk, hiszen a csuklótámasz hiánya, és a pillekönnyen mozdítható kar is erre a következtetésre juttat. A két tűzgomb a kar tetején és a mutatóujjnál kapott helyet,



kivitelezésük jó, a gombok jól "érezhetőek". A joy kalibrálása kissé



kényelmetlen, mivel a potikat az alsó lapjára szerelték. Ha viszont egyszer bekalibráltuk, akkor szerencsés esetben pár hónapig nem kell újra állítanunk. Sok mindenhez ajánlható a Dexxa joy, de a két tűzgomb alaposan behatárolja a felhasználhatóságát. Mindenesetre az árát megéri, inkább ilyet vegyünk, mint dzsunka noname joystick-ot, a Dexxa legalább 10x tovább bírja.

(Sakman)

Thunderpad Digital

PC-re nem sok gamecontroller pad jelent meg, és a játékprogramok sem igen támogatták a dolgot. Persze sok olyan játék jelent meg, ami konzolos átirat volt - verekedős, lövöldözős, platform, - és sokkal játszhatóbb volt gamepad-del. A gond az volt, hogy a legtöbb játék csak két gombosnak ismerte fel a legszuperebb pad-et is a megfelelő direkt támogatás hiányában. A legnormálisabb, és leginkább támogatott gamepadjai az Advanced Gravis-nak vannak, csak egy kicsit drágák. A Logitech Thunderpad Digital már első látásra - fogásra igen barátságos. A design nem a most divatos PSX - Sidewinder formát követi, hanem a Sega-s kontrollerekét. Az iránygombok mellett összesen 8 programozható gomb kapott helyet a pad-en, ami Win 95 alatt használható, viszont DOS alatt ebből csak 2 működik. Az install CD-n található a Win95-ös driver, és a gombok programozását ellátó utility. Ez a programocska azonos a Wingman Extreme Digital-hoz kapott programmal. Itt 3 játékhoz találhatunk előre kitalált beállításokat, illetve a gombok programozását is itt tehetjük meg. A pad mérete felnőtt kéznek egy icipicit kicsi, de nem kényelmetlen. A gombok és az irányító "kereszt" jól definiáltan mozog. A pad fogása kényelmes, hosszútávú játékokhoz is alkalmas. Egy dolgot hiányoltam, mégpedig az Install CD-re igazán feltehettek volna pár játékdemot, ami kihasználja a pad lehetőségeit.

(Sakman)

Thunderpad

A Thunderpad a Thp. Digital elődje. Az iránygombok mellett négy tűzgombot, és kettő "turbo" gombot kapott. A turbo gomb a meglevő négy gomb közül kettő gomb autofire jeladóval felszerelt változata. A pad egyébként mind formában, mind mechanikailag is megegyezik a Digital-lal, a gombjai ugyanolyan definiáltak, jól kezelhetők. Install lemez nincs hozzá, de a Windows95 device listájában benne van.

(Sakman)

Forgalmazó
ScanDer Kft.
1146 Budapest,
Thököly út 59/a.
Tel: 251-2960
Logitech szaküzlet
Oktogon üzletház
Tel.: 269-0232/104

Tuning

3DFX TUNING

Sziasztok!

Ahogyan az elmúlt számban megígértem, beszámolok egy-két dologról. Vegyük először az Asus SP97-V alaplapot. Mint ahogy már említettem, ez egy olyan szerkezet, ahol az alaplap tartalmaz egy VGA vezérlőt is. A VGA memóriát az alapmemóriából BIOSZ beállítással lehet elvenni. Nos, ahogy ígértem, leteszteltem. Háááát...Szóval, ideális titkárnő-gépet lehet vele építeni.

Minden kifogástalanul megy rajta, csak nem túl gyorsan, hogy finom legyek. Rövidre fogva: aki olcsó, megbízható gépet akar építeni, nem akar tuningolni, annak jó. Windows 95, Word, Excel kifogástalanul megy rajta, és éppen a lassúsága miatt nehezen lehet kibillenteni az egyensúlyából. Semmi cicó, SDRAM. Megy, aszt annyi.

A FIC PA-2012 alaplaphoz nem tudtam hozzáférni, így természetesen tesztelni se tudtam. Ami az ALI chipsetet illeti, a chipsetet felhasználni kívánó ABIT röviden közölte: project deleted. Ami ugye azt jelenti, hogy a továbbiakban nem kívánnak a témával foglalkozni.

Sok probléma volt a Seagate 1.3, és 1.7 Gb-os winchestereivel. Nem mentek a TX chipsetes alaplapokkal. Nem tudott senki rájönni a hiba okára. Nos, most kiderült, valamint az is, hogy miért vannak gondok egyes kártyákkal, melyek mindenhol rendesen működnek, csak a TX-es alaplapokban nem. A hiba oka az, hogy a számítógépekben az egymással kommunikáló egységek az 5V-os logikai szintet használják.

A TX-es alaplapok viszont ezt 3.3V-on teszik. Az újabban kifejlesztett eszközöknek majdnem mindegy, milyen a feszültség, de azért vannak kivételek. Igen szépeket lehet szívni hálózati kártyákkal, régebbi hangkártyákkal is. Nos, ami a Seagate winchestereket illeti, csak azt szabad TX-es alaplaphoz megvenni, amelyiken nagy, fehér címke hirdeti az 5V, és a 3.3V kommunikációs képességet. Az a hír járja, hogy egyes gyártók egy bizonyos ISA slotban engedélyezni fogják az 5V-os I/O feszültséget, így ezen a helyen a régebbi kártyák is működni fognak.

DIAMOND VIPER V330 2D/3D

A következő téma a Diamond Viper V330 2D/3D kártya installálása. Rengeteg visszajelzést kaptam, hogy látszólag minden rendben van, a szoftver felmegy, de a következő indításkor a Windows 95 csak fekete képernyővel indul, és úgy is marad. Ez tulajdonképpen nem rossz, csak egy idő után kissé unalmassá válhat. Mi tehát a teendő? Először is - ha van ilyen opció a bioszban - engedélyezni kell egy IRQ-t a vga kártyának. Assign IRQ to VGA=enabled. Ha nincs ilyen opció, akkor a PNP/PCI setupban a PNP OS installed opciót Yes-re kell állítani, és a Reset configuration opciót enabled-re. Kikapcsolni a gépet, majd újra visszakapcsolni. Amikor a BIOSZ képernyő lefut, látható egy felsorolás a PCI eszközökről, ott szerepelnie kell a vga kártyának, mégpedig a 11-es IRQ lehet az övé. Most vissza a Windowsba, de csökkentett módban. Nem törődve semmivel, bármit is kiabál, a vga kártya típusát át kell állítani standard PCI vga-ra. Kilépés, kikapcsolás, újraindítás, Diamond telepítés. A következő meleg dolog a DirectX5.0 telepítése. Ha a Windows 95 magyar nyelvű, akkor lehetetlen telepíteni. Nekem még ilyen tapasztalatom nem volt, de azt mondják, hogy az regional settings-et angolra állítva fel lehet telepíteni. Utána vissza lehet állítani magyarra. Lehetőleg a fenti sorrendet hajtsuk végre, ne engedélyezzük egyszerre a driverek, és a DirectX telepítést, mert mindkettő hibája okozhatja a fekete képernyő jelenséget. Először a driverek, és ha a kártya minden felbontásban kifogástalanul megy, akkor jöhet a DirectX.

ÚJ OLVASÓK

Úgy látszik, rengeteg az új PC GURU olvasó. Naponta kapok rengeteg e-mailt, hogy mostan hogy van ez a core-feszültség, meg a tuning, meg minden. Nos, utoljára elmondom, de becsszavamra soha többet. Az Intel Pentium MMX sorozat szívesen elviseli a 3.2V-os core feszültséget. Tehát, ha a 200-as procid 250MHz-en Windows 95 alatt fagy, előjönnek a népszerű, és közkedvelt „A program szabálytalan műveletet hajtott végre" üzenetek, a dos4gw-s játékok page faulttal kiszállnak, akkor nyugodtan emeld meg a core-feszültséget 3.2V-ig. Ha így sem megy stabilan, akkor vissza kell menni 225Mhz-re. Persze mindez csak kifogástalan minőségű ram esetén értendő fentiek szerint, mert a ramok is hajlandóak hülyéskedni 83MHz-en, hajjaj....A másik szabály, hogy az UltraDMA-t támogató winchesterek kivételével bármilyen hdd csak maximum PIO 3 módban használható 83MHz-en, a CD meghajtókat is beleértve. A UDMA-t támogató winchesterek mehetnek auto módban.

1100MHZ

Most felfrissülésképpen egy hír. 1998. február 5-én az IBM bemutatta a világ első, 1100MHz-en üzemelő processzorát. Ez ugyan csak egy kis vacak, mindössze 1 millió tranzisztort tartalmaz, de azért szép dolog ez is.

ELŐZETES

Most pedig előrejelzés következik, mi várható az ezredfordulóig, és azon is túl.

1998. I. negyedév:
- Intel Mobile Pentium II. 266MHz
- Intel Pentium II. 333Mhz
- AMD K6+ 3D 300MHz
- IDT C6+ 300MHz

1998. II. negyedév:
- Intel Pentium II. 400MHz, 100MHz busz, BX chipset
- Intel Mobile Pentium II. 300MHz
- Intel Deschutes 400MHz

1998. II. félév:
- Intel Deschutes 450MHz
- AMD K6+ 3D 400MHz
- Cyrix MXI 300-400Mhz

1999:
- Intel Merced 1000MHz, 64 bit
- AMD K7 400MHz

2000:
- Cyrix M3

2001:
- Intel Merced II. 2000MHz
- AMD K8 600MHz

Nagyon szép számok.

ÁRESÉS

Volt egy hír, mely szerint az Intel február elsejével 30 százalékkal csökkenti a processzorok árát. Lehet, hogy valahol tényleg így történt, de kis hazánkban bizony nem. Itt is olcsóbbak lettek a procik, de nem ennyivel. Kb. 10-15 százalék volt az árcsökkenés. Azért ez sem rossz hír. Miután az Intel a hagyományos Pentium piacot átadni látszik a konkurenciának, igen érdekes dolgok várhatók. Mint látható, az Intel a megszokott 100-200MHz-es fölényét továbbra is tartja. Most tervezik - vagy már készen is van - egy olcsóbb Pentium II. piacradobását, amelyiken nem lesz külső cache. Ehhez persze valamilyen alaplap is kell majd, lehet,

hogy ezen lesz a cache. Ebben az esetben a külső cache az alaplap órajelével - tehát pl. 83Mhz-el - fut majd, míg a normális Pentium II. esetében a külső cache a processzor frekvenciájának a felével - 300MHz-es proci esetében 150Mhz-en - fut. Miért érdekes ez? Azért, mert a Pentium II. tuningolása az esetek 90 százalékában a külső cache hanyatesésével hiúsul meg, éppen a magas frekvencia miatt. Ha nincs benne, nem eshet hanyatt. Elvben tehát ezek a processzorok nagyon tuningbarátok lesznek. És ha mondjuk egy ilyen Pentium II. 300MHz-es bele fog kerülni mondjuk 30 rugóba, hozzá meg az alaplap mondjuk 25-be, akkor.....Persze, itt megintcsak olyan alaplap jöhet majd szóba, amelyik támogatja a 83, neadjisten a 100MHz-et is.

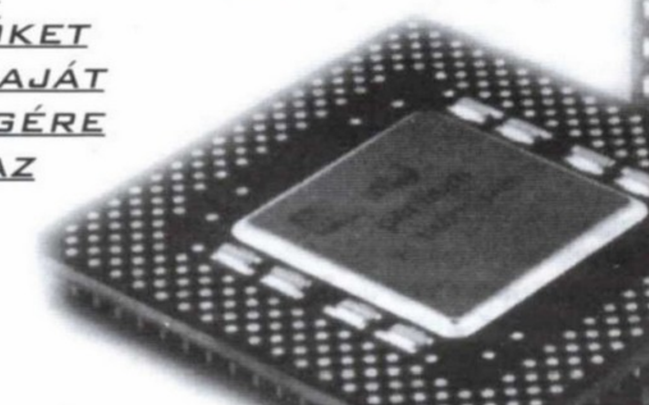
Megint más

Folyik a vita, hogy melyik 3D gyorsítót érdemes megvenni. Persze, a normális, emberi árkategóriákat figyelembe véve. Mert ugye beszélhetnék most a Quantum Obsidian legerősebb darabjáról, melyen mindössze 26Mb ram helyezkedik el, de nem beszélek, mert egyrészt nincs elég raktáron, másrészt pedig az ára olyan 800 dollár. Komolyra fordítva a szót, egyértelműen bebizonyosodott, hogy az erősebb kooprocesszorokhoz - Intel procik - a legjobb vétel a Riva 128 alapú kártya, legyen az a Diamond Viper V330, az Asus 3DexPlorer, vagy az STB Velocity 128. A gyengébb procikhoz - AMD, Cyrix - még mindíg a legjobb vétel egy Monster. Most jött ki a Voodoo 2 chipset, a Diamond mindjárt megépítette a MegaMonster kártyát, igazán imponálóak az eredmények. Csak az ára...olyan 60 rugó netto. Az előzetes hírekkel ellentétben az NVidia február végén kiadja az OpenGL driver béta-verzióját. Az tesztek igen jó eredményt mutatnak, GLQuake 40 fps. Miután a PC GURU állandó CD melléklettel jelenik meg, lehetőség van arra, hogy elhelyezzünk néhány olyan tesztprogramot is, melyeket a 3D tesztelésére írtak. Ezek igen szépen megnyaggatják a kártyát. Most felkerül - hogy hol, az a tartalomjegyzékből kiderül - a Final Reality 1.o1, valamint az XDemo. Mindkettő korrekt. A Final Realityt az advanced módban kell indítani, minden tesztet ötször futtat le.

3Dfx

Na, most akkor befejezésül megint valami, amiért nagyon le fognak cseszni. Ja, akartam is mondani, az utóbbi időben valakinek, vagy valakiknek nem tetszik a pofám - ezt megértem -, vagy a tuningrovat, vagy így együtt a kettő. Az egyik havilapban - a címét nem írom meg - epés megjegyzést kaptam, hogy dobálózom a Pentium II. tuninggal, holott az egyszerű felhasználó még a 486-ost is nehezen engedheti meg magának. Nem vagyok egy érzékeny típus, különösebben nem zavarnak mások megjegyzései, de ha továbbra is a 386DX40-ről írnék, akkor nem sok embert érdekelne ez a rovat. Soha, senkit nem beszéltem rá, hogy ezt vedd, azt vedd. Próbálok - amennyire szerény lehetőségeimtől telik - tanácsot adni, és megírni szubjektív véleményemet erről-arról. De megmondom őszintén, kezd tele lenni a púpom, abbahagyom ezt az egészet.

A most következőket mindenki saját felelősségére csinálja! Az okozott hardware, és software károsodásokért felelősséget nem vállalok!!!

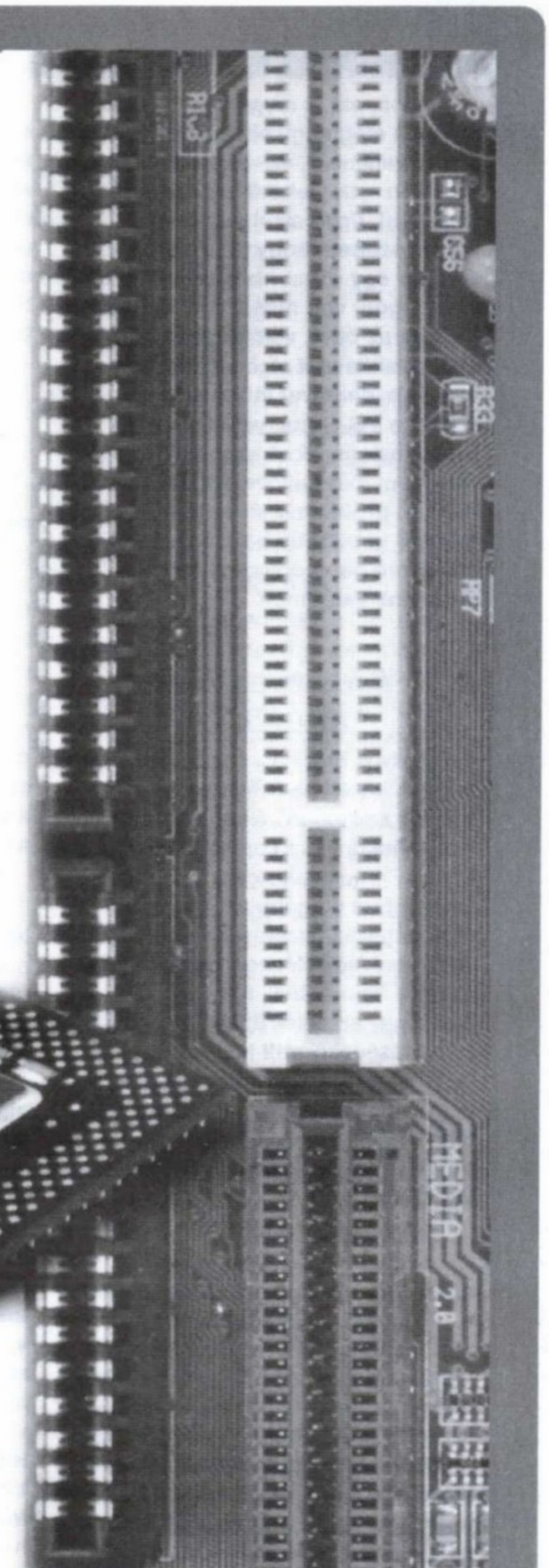


Értettétek???!!!

Szóval, a dolog úgy áll, hogy van ugye 3 féle Riva-128 alapú kártya. A Diamond, az Asus, meg az STB. Ebből a háromból kettő - az Asus, meg a Diamond - úgynevezett flash-biosszal rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy az alaplapokhoz hasonlóan egy megfelelő szoftver segítségével a videokártya bioszát át lehet írni. Kezditek kapiskálni? Lényegében mindhárom kártya teljesen azonos, ugyanaz a Riva-128, 4Mb SGRAM.

A fentebb említettek közül a leggyorsabb az STB, azután jön a Viper, majd az Asus. No, nem kell itt egetverő különbségekre gondolni, olyan 5-10 százalék lehet, de talán még ennyi sem. Mi van akkor, ha mondjuk az STB bioszt beleírom az Asus vga kártyába? Semmi. Bejelentkezik STB Velocity 128-nak. Utána következik a macerás driver install, a tesztek, stb. Nos, én a saját kártyámat kipróbáltam minden variációban, de igazán elmélyedni a dolgokban nem volt időm. Tehát a CD-t feltesszük a szoftvert, és mindhárom biosz-filet, valamint a legújabb drivereket is. Aki elég merésznek érzi magát, és elég ideje is van, próbálja ki. Figyelem!!! Valamennyi biosz-file a mezei verzió, tehát se TV, se video kimenet. Csak ugyanolyan kártya bioszába írható bele. Tehát még egyszer: mezei Asus, Diamond, STB. Ellenkező esetben tényleg komoly bajok lehetnek, a kártya nem indul el, nézheted a fentebb említett fekete képernyőt. Én átírtam, visszaírtam, többször is, semmi gond nem volt. A program neve VGAFLASH. Ilyen könyvtárban van valahol a CD-n. Használata a következő: bootolsz safe mode command promptban, majd flash.exe xxx.bin. Ettől kezdve tied a pálya.

Még egyszer elmondom: mindenki a saját felelősségére kísérletezzen, nem bíztatok senkit, csak egy lehetőséget ismertetek... Lehet, hogy nem kellene...



Az anyukámat ne szidjátok, sok sikert.

Lapzárta után

Az utolsó percben érkezett a hír: letölthető az NVidia által készített OpenGL driver. Lehet, hogy ez is felkerül a CD-re, de ha nem, akkor látogassatok el a http://www.rivaextreme.com-ra, ott találtok eligazítást.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/
www.internetto.hu/stb/hardver/

Nnna, ezt is megértük. A levrov ugyanis elég nagy részben fog szólni valamiről, és ez - valljuk be őszintén - meglehetősen ritka. Sőt. Naszóval, ugye arról van itt szó kérem szépen, hogy jól rákerült az újságra egy ezüst kis korong, amiről elég régóta volt már szó. Volt akinek tetszett az ötlet, volt akinek nem, és volt olyan is akit ez a valami nem érdekelt, de mivel utóbbiak nem veszik a PC Gurut, velük nem is foglalkoztam. Most azonban majdnem mindenkivel fogok, minden problémát eloszlatok, minden gondot és bajt megoldok és mindenre okos dolgokat fogok mondani. Vagy nem.

Egy (nagyon negatív)

Kedves Brazil! Csak szeretnék gratulálni azért az ökörségért, amit az elkövetkezendő PC-Guru-val fogtok tenni! Mondhatom baromi jó ötlet ez a CD-és Guru, végülis csak pár száz forinttal lesz drágább az újság, és csak pár száz törzsvásárlót fogtok elveszteni (köztük engem is!), de hát ez ugye nem számít, majd az újgazdag csemeték apukái bepótólják a veszteségeiteket!!! Már vagy két hónapja nyugtatgatjátok az olvasókat, hogy „mi nem vétünk akkora hibát...", meg „nem éri meg..."! Mindenesetre, politikusnak jók lennétek! ISTEN VELETEK!

Tengermély tisztelettel: Biró Balázs

Ugyan szépen elbúcsúztál tőlünk könnyes szemmel és fehér zsebkendőt lobogtatva, de azért remélem legalább egy kölcsönkért PC Guruban elolvasod a levrovot és itt benne eme választ (vagy egy számtech. üzletben CD nélkül továbbra is megveszed). Először megjegyezném, ez a cédésítés azért nem ilyen egyszerű, vagyishogy a néhány száz kieső olvasót majd bepótolja a pluszpénz a cédéből, aztán ennyi. Ilyen alapon tökéletesen felesleges lett volna megtenni ezt a lépést. Ha csak a kasszát veszem alapul, akkor a Guru egy nagy baráti társaság, de azért üzleti vállalkozás is. De ne csak a kasszát nézzük, hanem azt is, hogy gyakorlatilag egy újság mellé ma már Magyarországon is KELL cédét adni, hiszen mindenki ezt teszi. Ez természetesen az ár növekedésével jár, viszont cserébe nem csak 100 oldalt, hanem még 650 mega nemtommit is kaptok havonta. Persze tudom, hogy van akinek ez nem kell, legalábbis ezt mondja mint te is, de gyanítom itt elsősorban anyagi okai vannak ennek a kijelentésnek. De ezt is tökéletesen megértem, sőt nem csak én. Ezért lehetőséget adunk a PC Guru beszerzésére az eredeti áron, természetesen a CD nélkül. Erre annak van lehetősége, aki a szerkesztőségen keresztül rendeli meg a lapot, vagy számítástechnikai üzletekben megvenni a CD nélküli változatot. Ellenben előfizetni a szerkesztőségnél (ez nagyon fontos!!!) bárki, bárhonnan előfizethet, és ha megírja, hogy CD nélkül, akkor úgy kapja az újságot. Egyszóval senkit sem akarunk kirekeszteni, csak azért mert nem engedheti meg magának a havi 896 forintot az újságra. Remélem, ezzel talán kicsit megnyugtattalak téged is, és talán továbbra is olvasóink között tisztelhetünk.

Kettő (nem olyan negatív)

Hello Brazil! Van egy pár problémám a PC Guruval. Az első gond ami talán nem életbevágó, de szerintem növelné az újság olvasó táborát, ha az újságot nem tarkítanák fekete-fehér oldalak többé. Kicsit félek ettől a havi CD-től, de remélem, hogy ez nem az újság rovására fog válni, és remélem, hogy az ára nem fog a csillagos égig emelkedni. Körülbelül ennyi lenne a nyers kritika az újságról, amúgy meg vagyok elégedve vele és az írókkal is, csak így tovább fiúk!

(janossy@...)

Remélhetőleg továbbra is meg leszel velünk elégedve, én biztos nem fogok neked csalódást okozni, ugyanis továbbra is ugyanezt a színvonalat fogom nyújtani mint eddig. Na nem mintha ez olyan nagy durranás lenne... Visszatérve az első megjegyzésedre, azaz a fekete-fehérségre-kicsit lehangoló leszek. Ugyanis ennek megváltozására elég minimális az esély, illetve csak fokozatosan csökkentve. S az biztos valamennyi áremeléssel, illetve több hirdetéssel járna, s szerintem inkább a CD. Gondolom ebben egyetértünk. Majd ahogy robbanásszerűen elkezd növekedni az életszínvonal, rögtön színesre váltunk és sokkal több oldalunk is lesz, hiszen nem lesz gond érte kifizetni senkinek 1500 vagy 2000 forintot. Addig azonban ez van. Bár ha valakinek már most ingerenciája van ennyit fizetni, annak elmondom, hogy már kapható ennyiért egy szép színes számítástechnikával foglalkozó igen jónevű újság, természetesen CD nélkül és sok reklámmal, 100 egész oldalon. Megéri.

Három (kissé problémás)

Hi Brazil! Nem is volt olyan régen (97/8-9. szám), hogy kérdésemre egyértelműen kijelentetted, nem lesz CD a PC Guruban. Idézlek: „... Mint ahogy arról sem volt szó, hogy a PC Guru CD-t kapna, legfeljebb akkor, ha a CD Guru megszűnne és beleolvadna a PC Guruba, de ez kevéssé valószínű jelenleg." Idézet vége.

Nagyon tetszett. Szeretem az ilyen klasszikus idézeteket. Viszont elismerem, tévedtem. Valószínűleg ezért nem vagyok jós, a sok elégedetlen ügyfél kitaposná a belemet. Most viszont hamut szórok a fejemre, megtépem a ruhámat és bocsánatért esedezem. Hát hülyeséget írtam úgy látszik, de nem ez volt az első és egészen biztosan nem is az utolsó. Ámbár, ha úgy vesszük, annyira nem is írtam hülyeséget, hisz a 97/8-as számnál és még utána sokáig nem lett CD-s, és ez a "jelenleg"-be azért belefér. Nafene, mégis kár volt megtépni a ruhámat, most vehetek másikat. Erről a rohadt hamuról meg nem is beszélve...

De úgy látom, a döntés már végleges, úgyhogy most már csak remélni tudom, hogy ez nem fog az újság rovására menni. Pl. nagyon nem tetszik ***-ek ötlete, hogy a játékleírások egy része csak a CD-n van rajta. Elég körülményes lenne villamoson vagy órán (bár ez utóbbi engem már nem érint) olvasgatni ezeket a cikkeket. Viszont megírhatnátok, hogy mi lesz a CD-n, mert zsákbamacskát nem veszek. Vagy még jobb lenne, ha lehetne külön rendelni az első CD-t, és csak akkor előfizetni, ha tetszik. Végülis több mint a duplájára emelkedik így az újság ára. Esetleg úgy lehet, hogy most előfizetek a CD-re, aztán két hónap múlva ha nem tetszik visszaállok a CD nélküli újságra? Tudom, sok a probléma velem, és még csak sört sem ígérek, de azért válaszolj please!

(Major Krisztián)

Ami azt illeti, valóban kissé problémás eset vagy, de sebaj. Maradjunk annyiban, hogy nem lehet semmit és punktum, legalább nincs veled gond. Mivel azonban nagyon szép volt az idézet, ezért annyit tudunk tenni az érdekedben, hogy ha bejössz a szerkesztőségbe, ott megnézheted mi van a CD-n, és aztán vagy megveszed vagy nem. Egyébként egy db CD-s újságot is megrendelhetsz. És még csak söröket sem kell ígérned. Hoznod kell. *(Nyugodtan add majd nekem, titkosan fogom kezelni, ... nem adom tovább - a törd.)*

Vesézés

Zsír Brazil! Ez a levél már rég várt arra, hogy megszülessen; most végre időm és kedvem is van, hogy megírjam, szóval hajrá! A nyakam rá, hogy nem kerül be a levrovba, de sebaj. **(Vesztettél egy nyakat. Brazil)** Vegyük nagyító alá a Gurut. Kivitelezés: Profi. De hát, ennyiért már lehet az. A CD melléklet ötlete viszont igen nagy ostobaság. Lépést akartok tartani a konkurrens lapokkal, vagy csak valamivel magyarázni kell az áremelést?

Leginkább lépéstartás meg az idő szele, ugye. Egy szimpla áremelést sokmindennel lehetett volna magyarázni, nem úgy. Hivatkozhattunk volna a magas benzinárakra, nyomdaköltségre, a mértéktelen adóterhekre, az iszonyatos és amúgy szinte fölöslegesen kifizetett tb járulékokra, az inflációra vagy efféle divatos okokra. Van itt köztünk néhány jól képzett és ehhez is értő szakember, a végén még sírnátok is, hogy miért csak ennyit emelünk. Na de nem. Mint már írtam és írom most is, az újsághoz továbbra is hozzá lehet férni CD nélkül a szerkesztőségen keresztül a megszokott áron, lásd fentebb leírt okosságaimat.

Játékleírások: Háááát... a cikkírók néha kapitális baromságokkal tudnak szolgálni! Nehéz lenne az összeset felsorolni egyszerre, szóval vegyünk néhány példát. 1. Idegesítő, ha egy cikket elolvasva az a benyomásom támad, hogy lapzárta előtt két perccel dobta össze valaki. Ilyen volt például a Dungeon Keeper cikk, amiben amúgy istenigazából lehúztátok a játékot, miközben a szövegből végig ordított (pl. „feláldoztam vagy tíz lényt és meg se jelent előttem az istenem"), hogy halvány fogalmatok sincs a játékról.

Ehhez nem tudok hozzászólni. Nekem speciel tényleg fogalmam sincs róla, de kevéssé hiszem, hogy túlzottan avatatlan kézből került volna ki a DK cikk. Eme feltételezésemet olyan apró megfigyelésekre alapozom, miszerint is ezzel a játékkal jóval a megjelenés előtt elég sokat játszottak (és még játszanak ma is) a szerkesztőségben és otthon az emberkék. Hát nemtom, ez van. *(Azt azért nem árt hangsúlyozni, hogy a cikkíró is egy "ember" - más az ízlése, tudásanyaga. Tehát ha az értékelésnél ránézel a százalékra attól még nem biztos, hogy neked nem fog tetszeni. Vagy elfogadod a cikkíró véleményét, vagy nem, de te döntesz mindenképp - a törd.)*

2. A játékleírásnak nem a cikkíró véleményét kellene elsősorban tükröznie, hanem elfogulatlanul kellene bemutatni, hogy a játékosok maguk dönthessék el, tetszik-e nekik az adott progi. A Blade Runner cikk például kifejezetten nevetséges módon a játék fikázásából áll (még szerencse, hogy tapasztalataim alapján nem érdemes a PC Guru véleményére hagyatkozni).

Bennem lehet a hiba, de az úgymond elfogulatlan játékleírást nehezen tudom elképzelni a PC Guru oldalain. Ha ilyet szeretnél olvasni, akkor leginkább a játékok szórólapjait ajánlanám figyelmedbe, melyen egy rövid sztorileírás meg gépigény mellett mutatnak háromszáz képet a jobbak közül. Szerintem egy játékteszt nem ebből áll, az tükrözi a tesztelők szubjektív véleményét is, jóllehet nagyrészt objektívnak illenék maradnia. Na mindegy, ne kezdjük el ezt most boncolgatni, nincs most hozzá kedvem.

3. Vegyük elő egy kicsit az angolnyelv-témát is. Akinek ezzel van problémája, annak nem a szakszavak vagy a becenevek fájnak, hanem a rulez, cool meg egyéb szavak. Ugyanolyan jó lenne helyette a megfelelő magyar szó is (ezeknek VAN magyar megfelelője, még mielőtt vki poénkodni kezdene a szó szerinti fordításokkal). Engem speciel ez nem zavar, de amikor azt olvasom, hogy „hey buddy, ya usin' left handed mouse, oh mama", akkor nem tudom eldönteni, hogy röhögjek a szerző siralmas angoltudásán, amit úgy próbál leplezni, hogy jófejnek állítja be magát, vagy inkább kavargó gyomromat igyekezzem lenyugtatni. Ennyit a játékleírásokról.

Ebben történetesen igazad van. Időnként elkapatják magukat az urak, de ha tudnád időnként milyen debil körülmények között készül el egy cikk és milyen idétlenkedések vannak tesztelés közben, akkor könnyebb lenne megérteni az ilyen agymenéseket. *(A Sakman most például „lányhangon" énekelni kezdett, de a többiek szerencsére még időben lefogták - a cenzor.)* Még akkor is, ha igazából nem lenne ilyennek helye a lapban. De az angoltémát is zárjuk le, kezd kissé hosszúra nyúlni.

Nézzük a többi rovatot. Hardverhírek: Nem rossz, néha egész hasznos újdonságok vannak benne. Cheat: Elég sok szakállas cheat szokott előfordulni, amiről nem is beszélve, amikor többször leközlitek egy-egy játék kódjait. Lightwave: Nem hiszem, hogy valaki ettől a rovattól fogja megtanulni a program használatát. Tuning: Jó rovat, csak Old Man időnként visszavehetne az arcából. Én elhiszem, hogy ért a hardware-hez, de attól még nem kéne félistennek (egésznek?) képzelnie magát. És jöjjön mindenki kedvence, a levrov! Én személy szerint mindig ezt olvasom el először a Guruból, szerintem nagyon poén. **(Nahát. Vajon ugyanarra a levrovra gondolunk? Brazil)** Az egyetlen ami idegesít benne, az az, hogy a megjelentetett levelek írói sajnos örökre barnanyelvűek maradnak. „Az újság elég kuhl", „Csak azért írok, mert cool az újság" - ezek csak a legutóbbi szám gyöngyszemei.

Igen, van ez így. Talán azért, mert nem vagytok egyformák, és nem mindenki kezdi úgy a levelet, hogy a cikkírók milyen hülyeségeket írnak, meg milyen nagy az arcuk és ilyesmi. Ez nem szemrehányás akart lenni, speciel engem egyáltalán nem zavar. Sőt, nem árt ha az ember ezeket el akarja és el is meri mondani. Legfeljebb nem kerül be a levrovba. Bár kivételek vannak, mint látható.

Hát nagyjából ennyi. Azt hiszem, mára ennyi is elég lesz. Ha még nem törölted le eddig a levelet, azért megjegyezném: a Guru jó újság, ott van a legjobbak között. Örülnék, ha vmilyen formában válaszolnál erre, így emilben vagy a levrov keretei között, kíváncsi vagyok, mit szólsz mindehhez. ui: A Guru inet oldala pedig egyenesen szánalmas, az 1997 májusi újdonságokkal...

(Hajnal István)

Aha, aha. Azért az egész levél olvasása közben éreztem én, hogy mégis szeretsz minket. És, hogy mit is szólok mindehhez? Semmit. Örülök, hogy megírtad a véleményedet, még akkor is ha nem mindenben értek veled egyet. Meg amúgy az érted haragszom és nem ellened stílusú hozzászólások kellenek, hátha éppen valaki ettől kap magához egy picit. Netalán éppen az új WWW oldalak készítői, mert már lassan ideje lenne valamit villantaniuk, valóban kissé avas már az ott fellelhető info. De mint tudjuk, a jó munkához idő kell. Nomeg a lassúhoz is...

Postarekord

Hi Guru Team! :-) Megkaptam a jelentkezési lapokat a Guru táborba, kösz szépen, csak az a baj, hogy lassan a következő lesz. Május 5-én adtátok föl, és tegnap 1998.1.19 érkezett. Már kezdtelek titeket azzal vádolni, hogy még csak a postát sem olvassátok, de most panaszt teszek ám a postán mindjárt holnap. No szóval kösz, hogy gondoltatok ránk, puszi a homlokotokra. Ja, lesz idén is tábor, lehet előfizetni külföldről is? Légyszi legközelebb ha lehet drótpostán küldjetek mindent, az legalább gyors. Na hello. Ja és üdv Brazilnak is, aki soha nem tette bele a postámat a levrovba. :-(

(Pálházy Péter)

Na mit szólsz, belekerültél. Kíváncsi vagyok ezután én mekkora puszit kapnék a homlokomra, ha hagynám. De most inkább ne. A postának én is szeretnék gratulálni eme remek teljesítményért, szép volt fiúk, szép volt fiúk, stb. Igaz, ez azért nem túl általános, de jó példa arra, hogy nem feltétlenül minket kell okolni azért, ha valami nem érkezik meg, kivételt ez alól csak a levrovba érkező levelekre írt válaszok jelentik. Tábor idén is lesz, és mint mindig, ezúttal is lehet jönni és előfizetni külföldről is, feltéve, ha ideér a jelentkezés. Azért még ne nagyon kapkodjatok a jelenkezéssel, egyelőre fogalmunk sincs, hogy hol, mikor és mennyiért fogunk táborozni. De azért álmodozni már most szabad... A következő számban mar bővebben értesültök az idei táborról, addig is türelem!

Guru E-mail

Helló Brazil! Csúcs a Levrov, de igazándiból nem levrov témában kerestelek meg. **(Na még szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál. Brazil)** A nagy problémám az, hogy Gabriel E-Mail címét nem tudom,

de kérdéseim lennének hozzá LightWave ügyben. (...) Ha válaszol, vagy válaszolsz a kérdéseimre, akkor a Guruban - vagy a CD-n? - tedd meg. Nekem sajnos nincs elektronikus levelesládám. Köszönettel: Phil U.i: Brazil, ne csüggedj, tényleg jó a Levrov! Jókat mulatok a lökött szövegeken.

Hm, nemtom milyen lökött szövegekről beszélsz. Ellenben szöget ütött valami a fejembe. Ha nincs e-mail címed, akkor tulképpen minek neked a Gabrielé? Ilyen felállással kevésbé hatékonynak tételezem fel a kommunikációt, de lehet, hogy én látom rosszul ezt a kérdést. Na mindegy. Mellesleg abszolút semmi fogalmam sincs arról, hogy Gabrielnek van-e saját címe vagy nincs, általában ha egy cikkíró nem írja oda a cikkének a végére, akkor nincs. Ilyen esetben erősen javasolt a Guru címére (tudjátok, guru@mail.datanet.hu) küldeni a kérdéseket, azokat nagy rendszerességgel olvasgatja valaki, általában a törd., mert marhára ráér. De ha egy üzenetet direkt valakinek címeztek, akkor az bekerül az illető kis gyűjtőjébe, ahol egyszercsak majd elolvassa és megválaszolja. Persze mint mondtam, ha nincs hova visszaküldeni, akkor kissé nehézkes, de nem baj, majd megoldjuk. Ha nem mondtam volna, mindenhez értünk ám nagyon. *(A CD-n havi rendszerességgel olvashatjátok majd a guru postát. Ide fognak bekerülni azok a levelek, amelyek közérdekűek, illetve visszapattantak a neten ismeretlen címmel - a törd.)*

És most egy kis vers

Csókolom Brazil Barátom! **(Nemkéne. Brazil)** Az a sanda gyanúm, hogy a „bedrockos" címed már nem használod, pedig arra küldtem egy csomó levelet. (Legalább kettőt!) Nem is tudom, honnan szedtem, hogy oda kell írni... **(Nem is tudom honnan szedted, hogy egyáltalán kell írni. Mellesleg használom. Brazil)** Még tavaly írtam rólad egy verset, így most a „freemail" címre is elküldöm, hogy biztosan megkapd. (Nehogy mán ne bírjon tudni kibontakozni egy nemes művészi lélek!) Nem fogom a GURU-t hájjal kenegetni, mert azt úgyis túl sokan teszik, de azért azt elárulom, hogy a legelső lemezes (AMIGA RULEZ!) számtól kezdve mindegyik megvan. (Kisdobos beccó!)

Ez szép. Húzz be magadnak egy strigulát a jócselekedeteidhez. Nekem is megvan az összes régi lemezes szám. Sajnos sokan nem tudják, honnan is indult ez az egész dili. Talán egyszer valamelyik CD-re fel kéne pakolni az Amigás lemez imageket, legalább egy csomó ember megnézhetné azokat, emulátor alatt egészen biztosan jól elműködget.

Pontosabban egy része az unokatestvéremnél van az Amigával együtt. Lehet, hogy én már viperánnak, vagy minek számítok... Miért vagy te „tökorrú"? Nem is olyan az orrod... **(Ne is törődj vele. A törd. ennél jobb poént sajnos több éve nem tud kitalálni... Brazil)** ***(Nem is volt poén, tényleg tök orra van. Lopótök. - a törd.)*** Egy kicsit kezd laposodni a levrov! Talán kezd kihalni az emberekből az a fajta kreativitás és jókedv, amiben az Amigás korszakban felnőttünk. Sajnos ez a Scene-en is érezhető. De nem is sopánkodok tovább, mert „Most már kikapcsolhatja a számítógépet!". (Legalábbis nemsokára...) Szóval büntetésből itt a versike, amibe mélyreszántó gondolatokat plántált a rajongással teli költő, hogy karácsony táján megörvendeztesse felebarátját.

Brazil Mellszobra

Brazil, mint egy görög isten
Mellszobrot kap holnap
Szégyenszemre keze nincsen
Mibe sört pakolhat

Múzeumba kerül ő majd
Bámulhatjuk bambán
Sajna nem lóg söröskorsó
Az ő nemes karján

Csak a feje és a melle
Díszeleg majd ottan
Megbillen és végtaghiány
Miatt nagyot koppan

Lába sem lesz szegénykémnek
Ezért joggal zúgna
Pedig Laza hátsójába
Mily nagyokat rúgna!

Vitéz Szecsődi „Paraszt" Sándor, Székesfehérvár

(Az elején még tetszett a vers, de az utolsó strófa ... - a törd.)

Egy nagyon fontos levél

Hello Brezil! A francba hát nem eltévesztettem, nem Brezil a neved hanem Brazil. Bocs, kezdem elölről. Hello Brazil! Itt Totya. Légyszi most tegyél be a levrovba! Tudod olyan jó fejek vagytok, te és a törd.. (BRAZIL & TÖRD. RULES) De azért én vagyok a SZTÁR, hogy szerény legyek. Az újság tök jó, de a legjobb benne a levrov. Super a villany GURU is. Most már tényleg be kell hogy rakjál. Na csőváz. Ui.:A 98/2 Pc Guru-ban jó volt a Screamer Rally leírás. Pláne ez a része „Janika te vagy a kiroooouááááá!.....". Na mosmár tényleg cső.

gamemast@...

Ebben a levélben komoly igazságok vannak, bár néhány helyen azért korrigálásra szorul. A SZTÁR természetesen én vagyok, és a BRAZIL & TÖRD RULES is többé kevésbé igaz, feltételezve, hogy a törd. elírás és az is Brazil akart lenni. Juteszembe, az említett cikkben is elírás volt, helyesen: "Brazil te vagy a kiroooouááááá!". (Mellesleg ezt az egészet csak ezért írtam, hogy legyen mibe belekötnie a törd.-nek, nem bíííirnám elviselni, ha szegény egy levrovba véletlenül nem tudna belekötni. Amellett, hogy mindez igaz persze...) *(... - a törd.)*

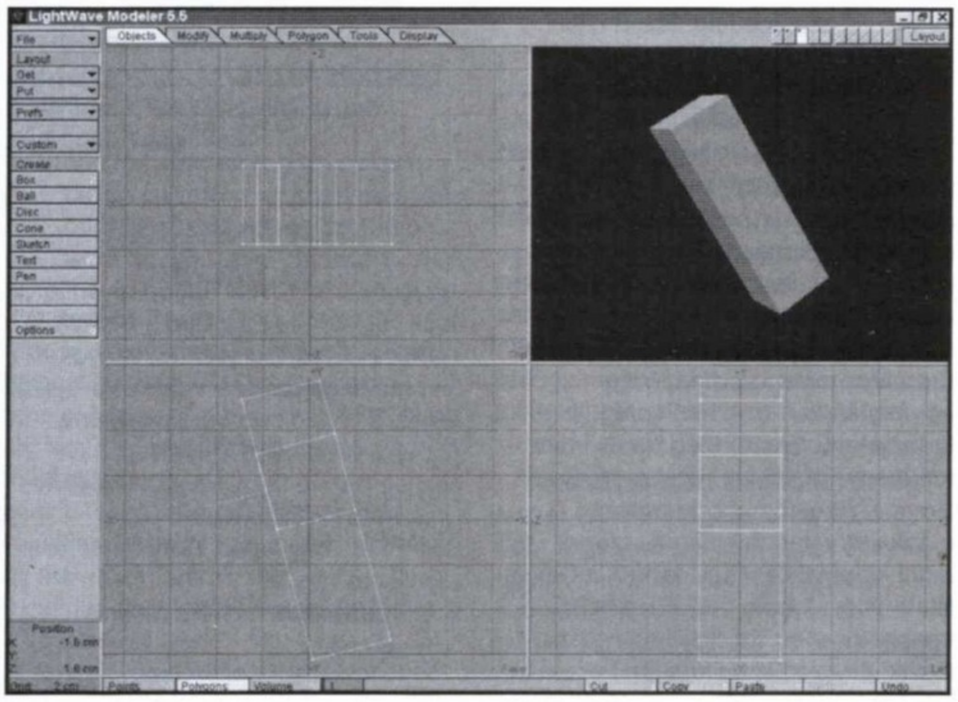
Nos hölgyeim és uraim, ennyi volt mára a levrov. Kicsit talán negatív hangulatot árasztónak tűnik, de nem baj, legalább nem mondja senki, hogy egyfolytában csak fényezem magunkat. Majd a jövő hónapban olyan levelekből válogatok, amikben mindenki állatira örül a CD-nek, senkinek semmi baja és mindenki mindennel baromira meg van elégedve. Ja, és a papír is rózsaszínű lesz. Addig is ha valaki közületek rosszkedvű lenne, ajánlom látogasson el a www.cnn.com/TECH/computing/9802/04/belgium.gates.ap címre egy kis felvidulásért. Valamint éltessen mindenki az a tudat, hogy pillanatokon belül itt a tavasz, ragyogóan süt majd a nap, nyílnak a virágok, vetkőznek a lányok meg ilyesmik. Addig barátkozzatok meg a CD gondolatával, nézegessétek meg jól, esetleg rakjátok be egy CD-ROM-ba és indítsátok el, egész érdekes cuccok vannak rajta. Pussz mindenkinek, mert mostmá' tényleg itt vége.

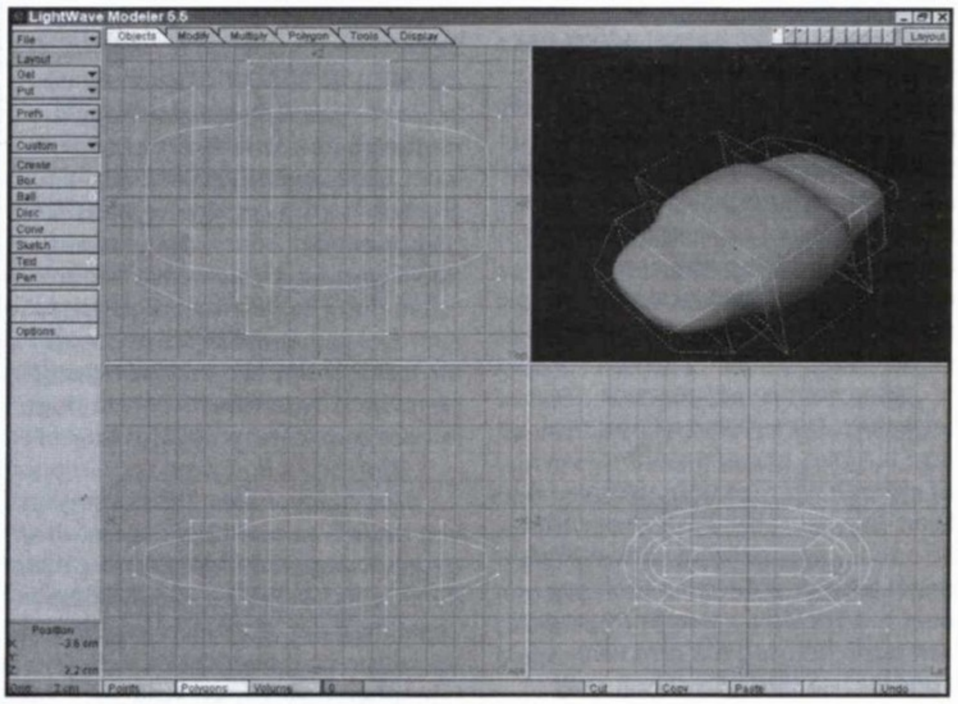
Brazil
brazil@freemail.c3.hu

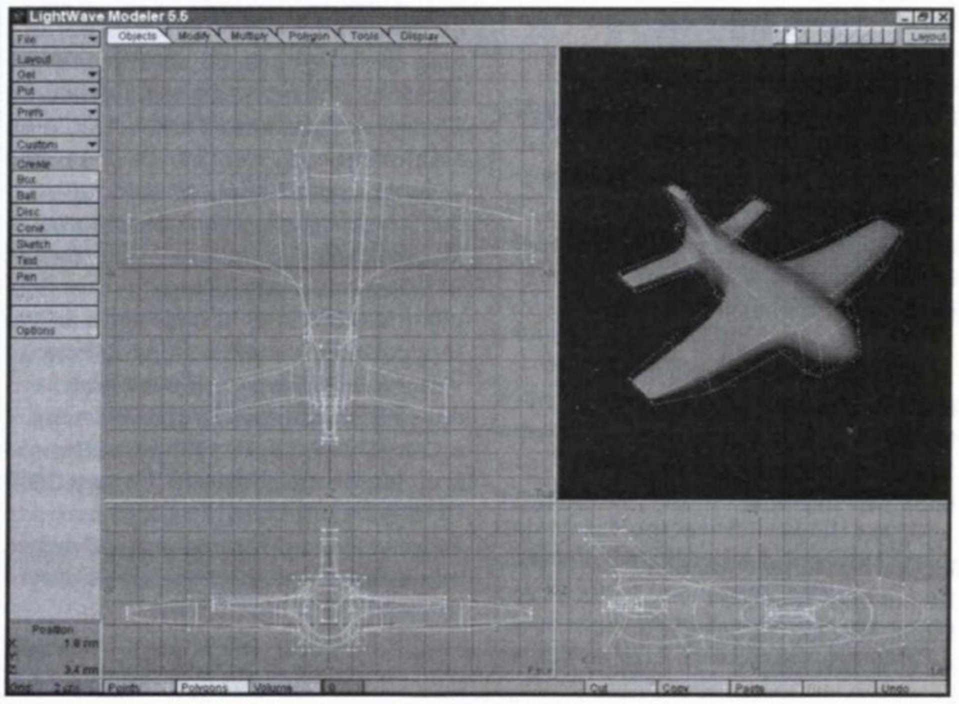
LightWave

METANURBS MODELLEZÉS

Az előző írásom elején egy negatív példát mutattam be, kissé rossz fényben feltüntetve a LightWave MetaNURBS modellező részét. A MetaNURBS természetesen egy rendkívül jól használható modellezési technika, aminek érdemes közelebbről megismerni a lehetőségeit és előnyeit. Minden görbe alapú modellezésnél azt lehet hallani, hogy ez a módszer az organikus formák tervezésénél lehet rendkívül hasznos. Ez részben igaz, de ennyire nem határolja be az alkalmazási lehetőségeit.







Igaz, mert az élővilágban csak nagyon ritkán találkozhatunk éles körvonalú idomokkal, s valóban könnyebb dolgunk van, ha nem a modellezés végén kell az objecteket smooth-olni, hanem már növekedés közben láthatjuk munkánk leendő gyümölcsét. Viszont nemcsak a természet alkot legömbölyített formákat, hanem időnként az ember is. Ez részint a tökéletlen technikai eszközöknek, részint pedig a tervezési szempontoknak - aerodinamika, ergonómia, stb. - köszönhetők, és ezek az irányelvek sokszor a természeti formák lemásolásához vezetnek, ami nem meglepő, hiszen így évmilliókig „tervezett" és „tesztelt" alakzatokat nyernek.

Először keressünk egy, az előbbihez hasonló példát. Tipikus gyártástechnikai kényszer következménye a hegesztés. A hegesztés által gyengébbé válik a szerkezet, de számunkra ez most is csak egy olyan érdekes apróságot jelent, aminek figyelembevételével jobban megközelíthetjük a valóságot. A példát a szomszédos falat támasztó kerékpár váza fogja szolgálni. Első lépésként készítsük el a 35mm átmérőjű és 120mm magas homlokcső alapját, egy azonos méretekkel rendelkező négyzet alapú hasábot.

Forgassuk el a Z tengely körül úgy, hogy 75°-ot zárjon be a Z-X síkkal. Ezek után készítsünk két metszést - a Knife eszközt használva - egymástól szintén 35mm távolságra az Y tengelyen mérve, mert ide fog becsatlakozni a felső cső. Másoljuk át a következő layerre a képen látható felületet, majd a megfordítása (Flip) után a Multiply/Extrude-dal adjunk X irányban 530mm kiterjedést a tárgynak. A kitolás alapjául szolgáló felületet töröljük le, s az így megmaradt felületeket ismét egy Cut-Paste párossal másoljuk vissza az első layerre. Az elmaradhatatlan Tools/Merge/Automatic után aktiváljuk be a Surface panelon a Smooth kapcsolót, és a tabulátor billentyűt leütve tekintsük meg a MetaNURBS tárgyunkat.

Most úgy néz ki a tárgy, mintha egy kicsit megfolyt volna, de mindez abból következik, hogy az adott mennyiségű és elhelyezésű pontokra csak így számolható ki a lekerekítés. A spline-okhoz hasonlóan, a pontokhoz semmilyen módosítható paraméter nem tartozik, tehát a görbe alakját kizárólag újabb pontok, illetve metszetek készítésével módosíthatjuk.

Az újabb metszetek lehetőleg a korábbiakkal párhuzamosak legyenek és közel azonos távolságra helyezkedjenek el a csatlakozási ponttól. A csövek további találkozási pontjainál is hasonlóképpen kell eljárni, a példától annyiban eltérve, hogy miután a MetaNURBS modell nyújtotta látvány meggyőzött eddigi munkánk helyességéről, egy újbóli TAB - vagy undo - segítségével váltsunk vissza megszokott polygonos módba. A MetaNURBS-szel való munka - a spline-os tervezéshez hasonlóan - viszonylag szigorú munkamenetet és átgondoltságot követel, de ez többnyire csak akkor igaz, ha kész modell alapján dolgozunk és precíz eredményt várnak tőlünk. Sokkal könnyebb helyzetben vagyunk, ha a tárgyszerkesztés folyamán semmit nem kell követnünk, semmihez nem kell igazodnunk, csak a fantáziánkra támaszkodunk. Ebben az esetben a korábban leírt elkedvetlenítő gondolatok érvényüket vesztik, mert ez a lényegesen eltérő szemlélet eszközökben is egészen mást kíván. Mindössze egy hasábra és a Modeler két-három funkciójára lesz szükségünk.

Az előzőhöz hasonlóan most is egy gyors és kényelmes közlekedési eszközt fogunk készíteni, egy repülőgépet. Első lépésként a gép törzsét helyezzük le, ami most is egy négyzet alapú hasáb lesz (X=10cm, Y=10cm, Z=20cm). Jelöljük ki a két szélső polygont és Bevelt használva (Inset 2cm, Shift 0) készítsünk újabb két felületet. Ismét Bevel, de ezúttal Inset=0, Shift=4cm. Harmadszor is Bevel, de most mindkét paramétert használni fogjuk: Inset=2cm, Shift=4cm. Most, hogy elkészültek a szárnyak, helyet kell biztosítani a gép hátsó részén történő fejlesztéseknek, azaz vigyük a szárnyakat az orrhoz közelebb, és tetszés szerint változtassunk az arányokon.

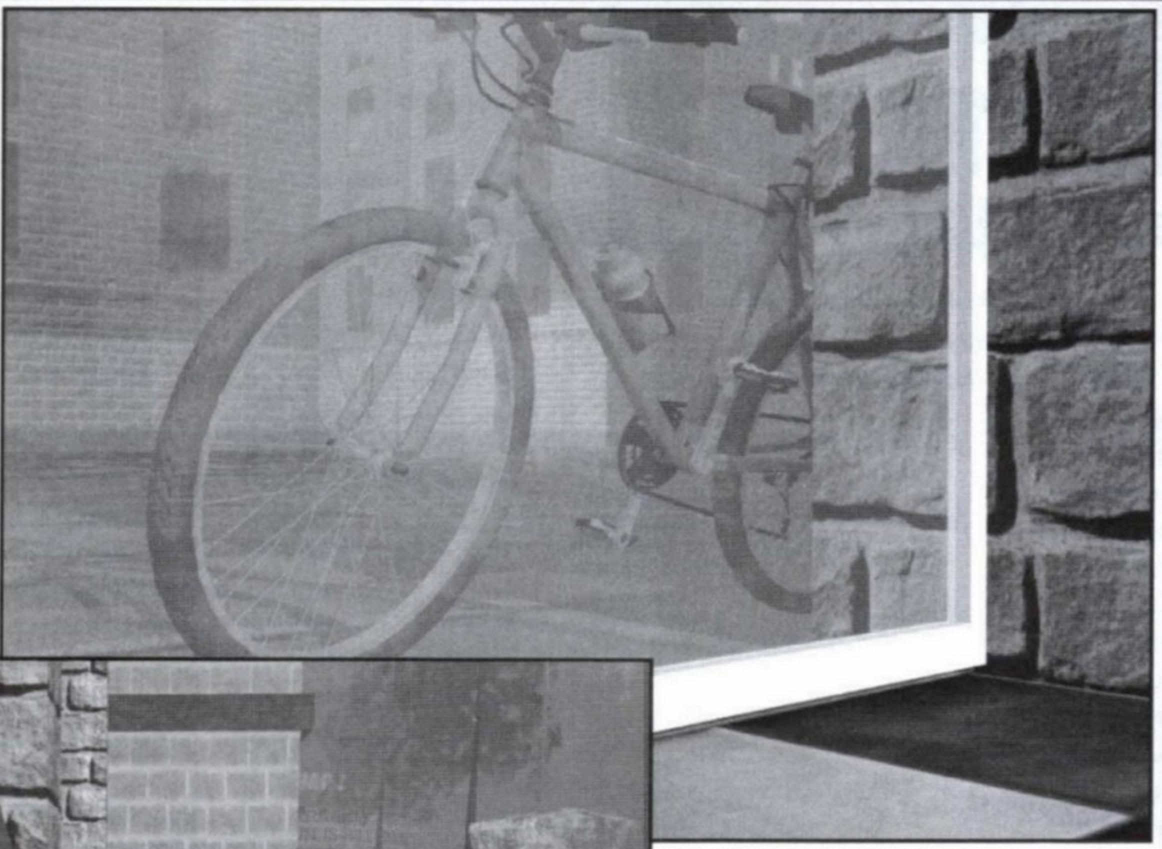
Ha újabb felületeket nem felosztással (Polygon/Subdiv) és nem Knife-fal, hanem élletöréssel készítünk, akkor elkerülhetjük, hogy négynél több pontból álló felületek keletkezzenek. A nagy pontszámú felületeket feloszthatjuk sok kisebb háromszögre (Polygon/Triple), mert

az 5.5-ös verziótól használhatunk háromszögeket is MetaNURBS modellünkben, de nem ajánlott, mert megtörhetik az íveket. Ennek megfelelően növesszünk a gép hátsó részére egy újabb felületcsoportot és jelöljük ki az így keletkezett oldalsó polygonokat. Ismét Bevel: Inset=2cm, Shift=0, majd Inset=0, Shift=3cm. Válasszuk ki a két felső felület közül azt, amelyik hátrább van (-Z) és hajtsuk végre a korábbi műveletsort (Bevel: Inset=2cm, Shift=0, majd Inset=0, Shift=3cm). Művünk már kezd hasonlítani egy repülőgépre, de arányai még mindig nagyon rajzfilmesek lesznek. Ezt a szépséghibát ismét korrigáljuk a Strech-csel és Move-val.

Jelöljük ki a gép elején lévő felületet, és készítsünk egy elegánsabb orr-részt a Bevelt használva: Inset=0, Shift=2cm és Inset=3cm, Shift=2cm.

A gép alakja elkészült, már csak arról kell gondoskodni, hogy a szárnyvégek élesek, de mégis lekerekítettek legyenek. Ezt szintén a közismert B-vel kezdődő és evel-lel végződő eszközzel tehetjük meg, oly módon, hogy az utolsó felületeket kiválasztva (a szárnyak vastagságától függő) kis értéket írunk az Inset után, míg a Shift-hez 0 kerül.

Ha idáig eljutottunk, akkor érdemes ezt az objectet egy biztos helyre lementeni, mert a későbbiekben jó alapul szolgálhat hasonló gépek tömeges gyártásánál. Lementhetjük akár MetaNURBS, akár felületes módban, mert a visszatöltött objecteknél is csak egy gombnyomás (TAB) és végrehajtódik a Patches->Faces konverzió, és vice versa. A Layout nem támogatja a MetaNURBS testeket, ezért felületekké kell változtatni (Tools/Freeze) az eddigi görbéket. Sajnálkozva mondhatnánk, hogy így elveszítjük az ívek finomságát. Ettől nem kell tartanunk, mert ennek a konverziónak finomságát az Options panelen található Patch Divisionnál. A részletességnek csak a gép memóriája szab határt, de nem hiszem, hogy ez akadályt jelente bárkinek is, hiszen a 4-5 körüli érték általában elegendő felületet készít, s a memóriagondok csak lényegesen nagyobb értéknél jelentkeznek. A polygonos átalakításnak még örülhetünk is, mert így legalább valóban azt látjuk, amit le fogunk renderelni. Ha a Layout támogatná a MetaNURBS testeket, az minden bizonnyal csak azt jelentené, hogy automatikusan, láthatatlanul végezné el a konverziót. Összességében elmondhatjuk, hogy ma már sok esetben elengedhetetlen feltétele az igényes tárgykidolgozásnak a MetaNURBS alapú modellezés, de a fantázia- és élőlények tervezését is oly mértékben megkönnyíti, hogy aki megszokta a használatát, az az utóbbiak készítését el sem tudja képzelni hagyományos módszerekkel.



A LightWave 5.0-ás verziójának megjelenését követően elterjedtek olyan rémhírek, hogy a LightWave sorozat ezzel be is fejeződött. Aztán hirtelen megjelent a lényegesen megújult 5.5. Mostanában meg valamiféle 6.0-ról csiripelnek a madarak. Manapság már nagyon nehéz akkora újdonságokkal kirukkolni, mint annak idején a Lens Flare volt, de ha a hír igaz, akkor biztos, hogy az új LightWave-ben találunk majd kellemes meglepetéseket.

GABRIEL

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

BALLS OF STEEL

A kódokhoz lépjünk be egy táblára és nyomjuk le a PrintScreen-t, majd gépeljük be a kódokat:

Darkside:

grand canyon	ball blocker on/off
last legs	az utolsó golyó
morlock	idő növelő
eloi	idő csökkentő
pitchfork	pont növelő
whodunnit	decision ready
bucket	kickbacks recharged
couch potato	video modes ready
evil twin	2-ball ready
freakshow	extra ball lit
nerf gun	super cannon ready
popcorn	super pops lit
roach motel	crawler attack lit
t-minus 1	target practice ready
t-minus 2	bug hunt ready
t-minus 3	guard duty ready
t-minus 4	xenophobia ready
t-minus 5	meteor storm ready
t-minus 6	rescue ready
t-minus 7	showdown ready
t-minus 8	final assault ready

EXCALIBUR 2555 AD

Nyomjuk le az ESC billentyűt, majd az F12 mellett nyomjuk le sorban a következő kurzor nyilakat: (U-fel, R-jobb, L-bal)

U,U,R,R,U,U,U,U	összes ajtó kinyitása, kivéve amelyikben vagy
U,U,U,L,L,L,L,L	teljes egészség
U,U,L,L,R,R,L,L	teljes kard erő
L,R,L,U,R,U,U,U	pálya ugrás

F22 RAPTOR

Nyomjuk le a T-t és gépeljük be a következő üzeneteket:

it's not my fault	küldetés vége
never tell me the odds	nem sérülsz
we can rebuild him	sérülések kijavítása
there can be only one	láthatatlanság
i'll be back	feltöltés

FIFA SOCCER 98

A Player Edit résznél a következő neveket használjuk és máris feltűnik egy Special Options menü:

eac rocks	Big Head Mode
johnny atomic	Take A Dive
dohdohdoh	Crazy Ball
urlofus	Invisible Walls
xplay	Hot Potato
footy	Silly Moves

PANDEMONIUM 2

Néhány hasznos password

IMMORTAL	31 élet
NEVERDIE	Sérthetetlenség
HORMONES	Teljes erő
GETACCES or OCMCKKEJ	Pálya kiválasztás
MAKMYDAY	Fegyverek
Enter GONAHURL	Változó kamera nézet
SKATBORD	Speed mode
GENETICS	Mutant mode
ACIDDUDE	Psychedelic textures
JUSTKIDN	Feltámadó ellenfelek

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE	Extra járgány és két üres garázst találunk a lagunában
Tank	Tartsuk nyomva a tűzgombot a lövéskor és így megsemmisíthetjük az ellenfelet
Flexmobile	hátul is kormányozható lesz a kocsi
XBOOSTME	sokkal gyorsabb lesz a haladás
CMCOPTER	helikopter mód, így nagyon jól belátható a pálya, de csak Silverstone pálya használható
CMSTARS	eget varázsol a pálya fölé
CMNOHITS	egy kis érdekesség az ellenfeleknek
CMMICRO	Top Down racing view (as in Micro Machines).
CMCHUN	Go-Kart View
CMDISCO	Disco Fog
CMFOLLOW	Film Camera View (One Player Mode Only)
CMLOGRAV	alacsony gravitáció
CMTOON	Cartoon Horizon
CMCATDOG	kutyák és macskák a horizonton
CMMAYHEM	egy kis extra ütközések
CMHANDY	látjuk a kezünket
JHAMMO	összes pálya
CMLOCK	ismét elérhetetlenek a pályák

WING COMMANDER: PROPHECY

A Prophecy.exe nevű file-t kell editálnunk a következő helyeken:

cím	miről	mire
422b7	48	90
65777	49	90
659C9	48	90

Ezután végtelen fegyverünk, lőszerünk és rakétánk lesz a harcban.

SEVEN KINGDOMS

A cheat-ek használatakor a gép 0-ra viszi a pontjainkat és kiírja, hogy csalunk.
A használatához nyomjuk le az alábbi billentyűket: !!!@@@### és a következők egyikét:

C	$1000-t kapunk
\	1000 kaját kapunk
T	összes technikai fejlesztés és scroll
M	térkép
;	a népesség növelése az adott városban
=	prayer pontok növelése
B	építés befejezése
Z	gyors építés ki/be
U	King is immortal.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

JFFSPNGDNBRG	végtelen élet
HTSDNM	galéria
LRNMSNHR	készítők
MGRLSGTM	összes fegyver
RHNSRLL	végtelen lőszer
MBRNKLSN	szellem mód
HFLLTHSH	kis ellenségek
PRMSHN	nagy fej
LLSNMRTN	sérthetetlenség
BGGNTSS	DISCO MODE
PTLFGNDS	LEVEL 1 WARP
QTMBGS	LEVEL 2 WARP
GTMNDSBF	LEVEL 3 WARP
NCPGHM	LEVEL 4 WARP
RSTPDFRPL	LEVEL 5 WARP
BGRSD	LEVEL 6 WARP
NBCD	LEVEL 7 WARP
LFRRSPR	LEVEL 8 WARP
CRCDND	LONGHUNTER WARP
CTNTSCND	MANTIS WARP
THSFNDNT	TREX WARP
HSTSMN	CAMPAIGNER WARP
TRNTNNQ	összes térkép
KNTSFSKS	repülő mód
CRLSFNDNGS	PURDY COLORS
DGHTTSRS	összes kulcs
TKMDKK	ellenfelek megmutatása
GSRCGKFS	QUACK MODE

OVERBOARD!

1-2	Ship, Skull, Fish, Anchor, Ship, Anchor
1-3	Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish
1-4	Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship
2-1	Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor
2-2	Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship
2-3	Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull
2-4	Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish
3-1	Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull
3-2	Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish
3-3	Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship
3-4	Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish
4-1	Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish
4-2	Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor
4-3	Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship
4-4	Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor
5-1	Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship
5-2	Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish
5-3	Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull
5-4	Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull

TEST DRIVE 4

A 10 mentési helyre mentsük ki az állást.

SRACLLA	Összes autó
LEVELLLA	Összes pálya
NOAICARS	Hálózati játékban nincsenek gép ellenfelek
STICKIER	Nincs 3D ütközés
AARDVARK	Nincs ütközés
ITSLATE	Nincs speciális effekt (3Dfx version only)
SPAZZY	Acid test drive
BANDW	Fekete-fehér mód
MIKTROUT	Nagy autók
MPALMER	Kis autók
GONZON	Gyors előre be
GONZOFF	Gyors előre ki
BIRDVIEW	Overhead view
CREDITZ	Show Credits

Bear™

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre: PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

CD-ROM meghajtót vennék.
06-89 311-555 este, vagy
papatel@mail.matav.hu

Virtuális sisak eladó. Díjnyertes VFX-1, 5 hónapos garanciával, vagy pentium számítógépre cserélhető.
Érd.: 06-49 347-509

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka. Telefon: 42-314-626

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 150 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

BATTLE_S.ZIP
A torpedó játék '97-es feldolgozásban (W95)

DX5CPL.ZIP
DirectX control panel kiegészítés

HBVU110.ZIP
VU meter plugin a winamp-hoz.

HTPTTOPG.ZIP
Potato Pong faltenisz paradicsommal

MAGYAR_G.ARJ
Magyar játékok gyűjteménye

SNAKES.ARJ
Kukacos játék

TETRIS.ARJ
Kulcstartóba épített tetris

WINAMP16.EXE
MP3 lejátszó (nagyon jó)

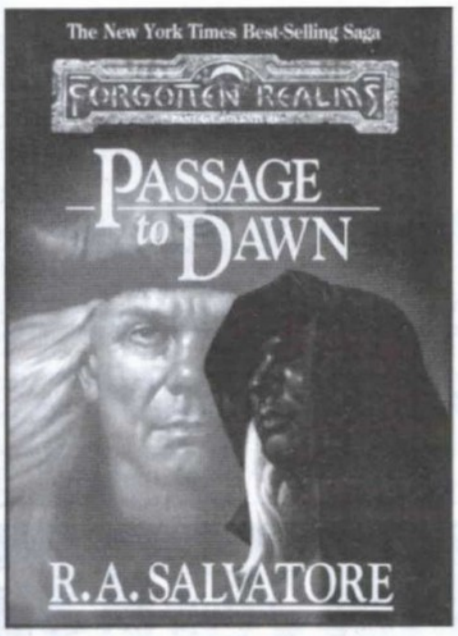
Előfizetői lemez helye

Más

AMI NEKÜNK TETSZIK

PASSAGE TO DAWN

A Dragonlance könyvek mellett van még egy sorozat, amely szinte az egész fantasy világot meghódította. R. A. Salvatore neve lassan egybefonódik Drizzt DoUrden-éval. A sorozat kötetei



szerencsére magyarul is napvilágot láttak, így az angol nyelvvel hadilábon állók is élvezhetik a sötét elf és mágikus párduca kalandjait. Az utolsó rész már vagy fél éve megjelent a Sötétség ostroma címmel. Ott a gonosz sötét elfek támadást intéztek Bruenor Battlehammer király birodalma ellen, de a hadjárat csúfosan megbukott. Ebben nagy szerepe volt Drizzt DoUrden-nek és szövetségeseinek. A könyv végén az elf és a törp király lány nyugatnak indul, ahol új kalandok várnak rájuk. A kalandok természetesen nem érnek véget itt, hiszen a hősökre számos veszély és ellenfél leselkedik. Ezek közül a leggonoszabb Errtu, a hatalmas tanari lord, aki a Pokol bugyraiban szövögeti sötét terveit. A sorozat folytatása egyelőre csak angol nyelven kapható, de remélhetőleg hamarosan magyarul is megjelenik. Nem akarom lelőni a poént a könyvben, de annyit azért elárulhatok, hogy az Errtu által őrzött fogoly mindenkinek nagy meglepetést fog okozni (főként Errtu-nak). Angolul tanulóknak és fantasy rajongóknak kötelező darab. Véleményem szerint igazán nagy szókincset csak az tudhat magáénak, aki rendszeresen olvas angolul. Kevesen tudják, de R. A. Salvatore írt még egy sorozatot, amely majdnem akkora sikert aratott az USA-ban, mint a sötét elf könyvek. A Pap ötösről beszélek, ami egy ifjú pap és barátai viszontagságait örökíti meg. Rendkívül szórakoztató olvasmány, sőt a Passage to Dawn-ban találkozik a két szál. Sajnos ez az öt kötet is csak angolul kapható, egyelőre.

Mocsy

ELFELEDETT ŐSÖK ÁRNYAI

Az egyik előző számban Lily ajánlotta nektek Carl Sagan nagyszerű művét, az Éden Sárkányai-t. Most a rendkívüli tudósnak és feleségének egy másik munkáját, az Elfeledett Ősök Árnyai-t szeretném figyelmetekbe ajánlani.

A tér és idő végtelenségébe burkolózó Kozmoszban egy apró villanásként tűnik fel az emberi faj, amely a környezetéhez képest gyermeknek, csecsemőnek tűnik. Ennek a magára hagyott árvának, akinek szüleit sem ismerjük, a születési anyakönyve finoman szólva hiányos. A hiányzó oldalak kutatására indulhatunk a könyv segítségével, abból a célból, hogy megtudjuk mi vezérli ezt a fiatal fajt cselekedeteiben. Az emberiség eddigi életében megismert tudományos eredményeket összegezve, egy új szemszögből figyelhetjük meg a világot.

Mindezt azért, hogy képet kapjunk az emberi faj kialakulásáról, fejlődéséről és fejlődésének további irányvonalairól. A számomra meghatározó mű segítséget nyújt, hogy kívülről, objektíven tekintsünk önmagunkra és egész civilizációnkra. Ez a könyv arról a rendkívül változatos és beláthatatlanul komplex dologról szól, amit egyszerűen csak életnek nevezünk. Bár minden nem férhetett be egyetlen kötetbe, mégis véleményem szerint ez egy fontos olvasmánya a napi problémákon és örömökön leragadni hajlamos XX. századi embernek.

Lázi

OSCAR ELŐTT, GOLDEN GLOBE UTÁN

Üdvözlet mindenkinek! Kisebb szünet után ismét teret kapott a mozi világa a Más-ban. Egy két karakter erejéig megemlíteném, hogy az e-mail címre küldött levéltengerre a válaszadás kicsit csúszik. Már négy embert fel kellett vennem a levelek olvasására és elemzésére, de a gépezet lassan-lassan beindul. Személy szerint továbbra is várom észrevételeiteket filmekkel kapcsolatban, a vállalkozó kedvűek kritikát is írhatnak. A legjobbakat honorálom némi ajándékkal.

Röpke bevezetőm után térjünk is rá a főcím jelentésének tartalommal történő megtöltésére. A cikk leadásának pillanatában még nem lehet tudni, mely filmeket jelölte az Akadémia. Azonban nem kell igazán nagy bölcsnek lenni ahhoz, hogy már így előre kijelentsem, az idei év minden bizonnyal James Cameron és a nevével fémjelzett Titanic éve lesz. Gondolom már sokan láttátok és mindenki kialakított valamilyen véleményt a filmmel kapcsolatban. Az igazat megvallva én nem voltam teljesen elájulva a filmtől, s bár biztos győztese lesz az idei Oscar-nak, a magam részéről nem szívesen ítélném oda a díjat ennek a műnek. Félreértés ne essék a film jó, sőt nagyon jó; gyönyörűen filmezett, kiemelkedően jó a zenéje, a színészi játékra sem lehet egy rossz szavunk sem és persze vizuális effektusok is megállják a helyüket. Egyszóval minden rendben én mégis úgy érzem, valami hiányzik belőle. Valami, ami a „Hallhatatlanok csarnokába" emelné, mint pl. annak idején a Keresztapa trilógiát vagy az évtized legjobb filmjének kikiáltott Schindler listáját. Igaz, már a tavalyi év győztesénél /Az angol beteg / is hiányoltam azt az ici-pici kis pluszt, ami az igazán jók és maradandók közé emelte volna az amúgy jó filmet.

Most pedig következzék egy kisebb ismertető azokról a filmekről, amelyek szerintem labdába rúghatnak az idei díjkiosztó ceremónián.

Számomra az év eddigi legnagyobb meglepetését a Szigorúan bizalmas (L.A. Confidental) című film okozta. Az idei év egyik Oscar várományos produkciójának hatása egyfajta „megelégedettség" érzése volt, amit utoljára a Közönséges bűnözőknél volt szerencsém megtapasztalni. Ha még nem tette volna, mindenki nézze meg mindkettőt!

Nagyon várom és nálam biztos győztes lesz Steven Spielberg új filmje az Amistad. Ezt követi majd még 1998-ban a normandiai partraszállásról készített filmje, Tom Hanks játékával. Remélem a rendezőóriás ismét bebizonyítja nagyságát és az Akadémia is honorálja majd egy két díjjal a filmet, még ha nem is mint a legjobbat!

Szintén Oscar esélyes Jim Sheridan The boxer című filmje is, melynek főszerepét a rendező szokásához híven Daniel-Day Lewis-re osztotta.

Ugyancsak nyerhet James L. Brooks filmje, a Lesz ez még így sem, a főszerepben Jack Nicholsonnal.

A legjobb színész díját talán újra elnyeri Jack Nicholson (Lesz ez még így se). Idei vetélytársai: Daniel-Day Lewis (The boxer), Peter Fonda (Ulee's gold), Djimon Houndson (Amistad) és Leonardo Di Caprio (Titanic).

A hölgyeknél biztos befutó lehet

Jodie Foster (Contact), Judi Dench (Her Majesty, Mrs Brown), Kate Winslet (Titanic), Jessica Lange (Ezer hold) és Helen Hunt (Lesz ez még így sem).

A rendezők kategóriában minden bizonnyal James Cameron lesz a befutó és talán ringbe száll még Steven Spielberg, Jim Sheriden, Chris Hanson, valamint James L. Brooks is.

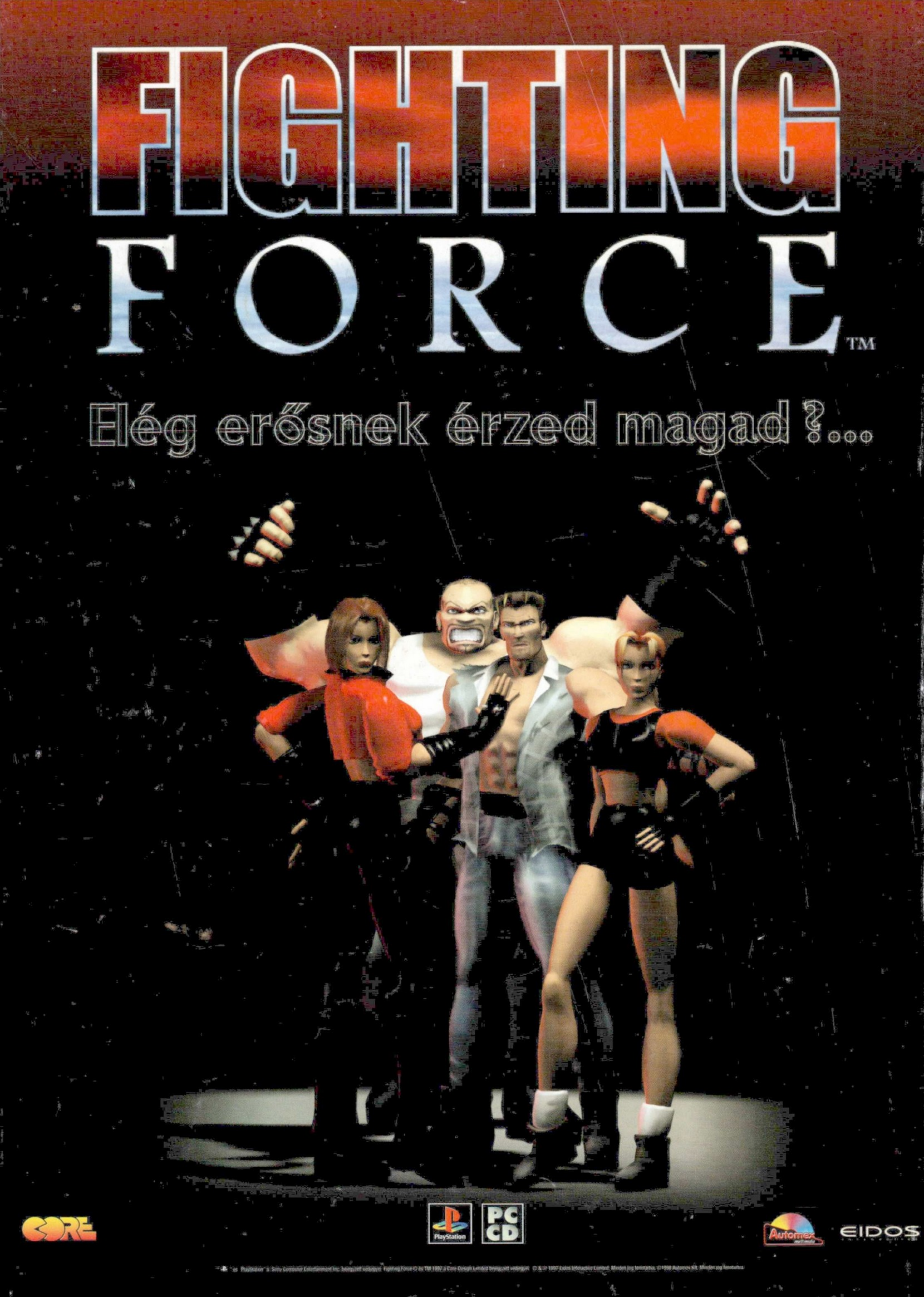
A vizuális effektusok terén idén ismét az Industrial Light and Magic uralta a terepet a Lost World és a Csillagközi invázió trükkjeivel. Érdekes, hogy mindkét film „fő guruja" Phill Tippet volt. A látványért járó Oscar-ért tuti, hogy indul még a Digital Domain is, a Titanic effektjeivel.

A filmzenék terén szerintem ismét jelölik - mint szinte minden évben - John Williamst (Hét év Tibetben, Amstad), esetleg Michael Nymannt (Gattaca) és szinte biztos befutó lesz James Horner a Titanic zenei aláfestésével.

Összegezve ez az év a Titanic és James Cameron éve lesz, de szerencsére az összes vetélytárs fantasztikus moziélménnyel fogja gazdagítani az év filmes palettáját, és valljuk be őszintén Oscar ide-Oscar oda nekünk mozinézőknek ez a legfontosabb!

Sasa
sasa1@freemail.c3.hu

GRAVIS
GamePad Pro
P'n'P --9900Ft P'n'P pro --10 900Ft
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD 2
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
3 év garancia
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
DIAMOND MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND STEALTH II
Rendition Vérité 2100 chip set
4MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
PIXEL
multimédia
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu


FIGHTING FORCE™
Elég erősnek érzed magad ?...
PlayStation
PC CD
Automex
EIDOS